

Kampfmanöver

29.07.2022

Ähnlich wie Fertigkeiten kann ein Charakter Kampfmanöver kaufen. Es handelt sich gewissermaßen um Spezialisierungen oder Kampfstile, die zwar jeder Held rudimentär beherrscht, die aber nur die routiniertesten wirkungsvoll einsetzen können.

Einige bedingen gewisse Attributswerte, andere wiederum Waffenspezialisierungen oder vorangestellte Manöver.

Das Ganze soll den Kriegeren sowohl mehr Möglichkeiten als auch einen eigenen Stil an die Hand geben und auch den Angehörigen anderer Charakterklassen mehr Flexibilität ermöglichen zu agieren und zu reagieren.

Vor allem aber sollen erfahrene SC die Möglichkeit zu lebendigeren Szenen erhalten.

Ähnlich wie Fertigungspunkte bekommen Charaktere Punkte, um sich Manöver zu kaufen. Dies geschieht nach folgender Auflistung:

Gruppe	Startwert	ein weiterer Punkt bei Erreichen von Stufe...
Magier	2	6 / 12 / 18 / 24 usw.
Kleriker*	2	4 / 8 / 12 / 16 / 20 / 24 usw.
Diebe/Barden/Mönche	3	4 / 8 / 12 / 16 / 20 / 24 usw.
Kampfmagier	4	5 / 8 / 11 / 14 / 17 / 20 usw.
		Je zwei weitere Punkte bei Erreichen von Stufe
Kämpfer	4	3 / 6 / 9 / 12 / 15 / 18 / 21 usw.

Charaktere mit Klassenkombinationen (mehrklassige Charaktere) werden wie die schwächere Klasse behandelt. Z.B. Kämpfer/Magier wie Magier, Diebe/Kleriker wie Kleriker.

Manöverpunkte können wie Fertigungspunkte aufgespart und später ausgegeben werden.

Manöver können nicht miteinander kombiniert werden. Es kann auch nicht mehr als ein Manöver pro Runde ausgeführt werden.

* abhängig von der Religion können andere Punkte gelten, z.B. bei Sarajin oder Larani

Eine Bemerkung zum Spiel:

Um ein Manöver anzuwenden zu können, sind oft überdurchschnittliche Attributswerte notwendig. Dies schränkt ihre Verbreitung ein, da zwar alle Strauchdiebe, Büttel und Orks mit ihren Waffen umgehen können, selten aber hohe Attribute haben. Sie beherrschen bestenfalls die einfachen Manöver. Die komplexeren sind darum für SC und besonderen NSC vorbehalten. Und selbst diese brauchen für einige Manöver eine Mindeststufe!

In der Masse haben die Feinde der Spieler nicht die Zeit, Mittel, Disziplin und Lehrmeister, um ihre Kampftechniken auszuweichen.

Einzelne Monstrositäten, wie Hobgoblins, Githyanki und Drow sind da Ausnahmen. Ihre Veteranen werden sehr wohl Manöver anwenden.

Andere haben aufgrund ihrer Natur manöverähnliche Fähigkeiten. Riesen wenden z.B. eine ganz normale Form des *Einklemmens* und des *Niederwerfens* an.....

Für alle Kampfmanöver gilt:

Die Anwendung der Manöver kostet den Anwender Ausdauerpunkte.

Die jeweilige Anzahl ist angegeben. AU-Verluste hängen von verschiedenen Faktoren ab, darunter z.B. die Anzahl oder die Attributswerte der Gegner.

Ausdauer kann während eines Kampfes nicht auf natürliche Weise regeneriert werden und beschränkt somit die Häufigkeit, mit der ein Manöver ausgeführt wird.

In jeder Runde kann nur ein Kampfmanöver ausgeführt werden. Dies ist (wenn nicht anders beschrieben) immer der erste Angriff des Anwenders. Alle folgenden Angriffe werden danach ausgeführt.

Im Zweifel entscheidet der SL, wann ein Kampfmanöver zum Einsatz kommen kann.

Manöver werden, wenn nicht anders erwähnt, in der Reihenfolge der Initiative abgewickelt.

Der Passierschlag

Manöver können ihren Anwender bei einer mißlungenen Ausführung in eine ungünstige Situation bringen. Der Gegner hat dann seinerseits die Gelegenheit einen Angriff auf den Anwender des Kampfmanövers zu machen.

- Wenn nicht anders erwähnt, finden Passierschläge immer am Ende der Runde statt und gewähren einen Trefferbonus von +4 und richten kritische Treffer bei 19in20 an.
- Passierschläge sind immer zusätzliche Attacken, die dem Gegner zustehen, also auch über sein Maximum hinaus!

Das gilt natürlich auch für die Helden, wenn einem Gegner ein Kampfmanöver gegen sie mißlang!

Schadenswürfel

Dies meint schlicht den Würfel, mit dem der Schaden der Waffe ausgewürfelt wird.

Also Langschwert W8, Dolch W4, Speer W6 usw.

In einigen Manövern wird dieser Schadenswürfel verändert, halbiert, gedoppelt, etc.

Hat eine Waffe mehrere Schadenswürfel wird nur der abgerundete Durchschnitt gewertet.

Schadensbonus

Die Auswirkungen von einigen Manövern wird um einen *Schadensbonus* erhöht. Damit ist der Schadensbonus aufgrund der Stärke des Anwenders gemeint. Dieser richtet sich nach seinem Attributswert. Also 13-15 +1, 16-17 +2 und 18 +3, etc.

Defensivtechniken

DIE SCHLANGE

Die Schule der Schlange beinhaltet hauptsächlich Techniken des Täuschens, Ausweichens und der Bedrohung, mit denen sich der Anwender in eine bessere Position zu bringen versucht, oder versucht Schaden zu verhindern.

Finte

Kosten	2 (für Kämpfercharaktere 1)
Voraussetzung	GES 11
Ausdauerverlust	2x Malus (siehe Beschreibung)
Auswirkung	<p>Ein Kämpfer macht ein Ablenkungsmanöver um den Gegner zu verwirren und seinerseits dessen Verteidigung zu durchdringen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dabei erlegt er sich einen Malus auf seinen Schadenswurf auf und darf diesen als Bonus auf seinen Trefferwurf addieren. • Dieser Malus darf maximal doppelt so hoch sein, wie sein Schadensbonus auf Grund der Stärke. • Ein Mindestschaden von 1 wird immer angerichtet. <p>Bsp.: Ein Krieger mit Stärke 16 hat einen Schadensbonus von +2. Er sagt eine <i>Finte</i> von (maximal) 4 an und darf +4 auf den Treffer und -4 auf den Schaden zählen. Er verliert dabei 8 AU (2x4).</p>
Passierschlag	Ja!

Rasseln

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Finte</i> und Charisma 12 oder <i>Einschüchtern</i>
Ausdauerverlust	4 + 1/3 GES der Zielperson
Auswirkung	<p>So wie das Rasseln einer Klapperschlange, soll dieses Manöver den Gegner einschüchtern. Es dient dazu sich Zeit zu erkaufen und den Gegner von einem Angriff abzuhalten. <i>Rasseln</i> beinhaltet großangelegte Angriffsgesten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Angriff findet aber nicht statt. • Das Manöver muß vor dem auswürfeln der Initiative angekündigt werden. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Die Initiative muß aber nicht gewonnen werden, um das Manöver anzuwenden. <p>In diesem Fall muß die Zielperson auf ihre Nahkampfangriffe gegen den Anwender verzichten und erhält in der folgenden Runde ein -1 pro 3 Stufen des Anwenders (kein Limit) auf seine Initiative, weil er sich erst neu orientieren muß.</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wenn der Platz es zuläßt (also auch keine Gefährdung besteht) zieht sich das Opfer des Manövers bei der nächsten Bewegungs-Phase entsprechend seines BF zurück • Kreaturen mit einer INT von Null, sowie Untote, Drachen und Konstrukte sind gegen das Manöver immun • In einem Kampf kann niemand öfter als einmal Opfer des <i>Rasselns</i> werden • Wird das Manöver gegen mehrere Gegner angewandt, die alle den Anwender versuchen anzugreifen, so steigt dadurch anteilmäßig der Ausdauerverlust! • Hat der Anwender <i>Einschüchtern</i> berechnet sich sein AU-Verlust wie folgt: 4+2 pro Zielperson.
Passierschlag	Nein.

Täuscher

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Rasseln</i> , GES 12
Ausdauerverlust	2 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Täuscher spielt eher auf Zeit, als auf Treffer. Er vollführt eine Reihe von Hieb-Ansätzen und kleinen Finten, die seinen Gegner verwirren sollen. Seine eigenen Trefferchancen verbessern sich dadurch nicht, aber es wird schwieriger ihn zu treffen. Der Spieler muß das Manöver vor dem Auswürfeln der Initiative ankündigen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Runde, in der dieses Manöver angewandt wird, wird die Initiative normal ausgewürfelt. • Angriffe gegen den <i>Täuscher</i> sind aber mit -1 pro 3 Stufen des Anwenders auf den Treffer belegt (kein Limit). • In der folgenden Runde ist die Initiative gegen den Täuscher mit -4 belegt, egal, ob dieser das Manöver fortsetzt oder nicht. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Versucht der Anwender mehr als einen Feind zu täuschen, steigt sein AU-Verlust entsprechend an!
Passierschlag	Nein.

Klingenwand

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Finte</i> , Kampf mit zwei Waffen, sowie STÄ 13 oder GES 16
Ausdauerverlust	6 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Diese Technik erfordert von ihrem Anwender Aufmerksamkeit, Kraft und höchste Körperbeherrschung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Klingenwand verbessert die RK des Anwenders um 1 pro 3 Stufen (max. 7). • Er selbst kann während der Anwendung nicht angreifen. • Angreifer müssen versuchen die wirbelnden Klingen zu durchdringen, was mit einem erheblichen Verletzungsrisiko verbunden ist: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gelingt der Trefferwurf gegen den Anwender nicht, so erleidet die Zielperson den halben Schadenswürfel der Waffen des Anwenders + ihrer magischer Boni. ◦ Besondere magische Auswirkungen kommen aber nicht zum tragen, so das z.B. der Feuerschaden eines Flammenschwertes nicht wirken würde. • Gelingt der Treffer gegen den Anwender, dann erleidet der Angreifer keinen Schaden durch die Klingenwand. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Klingenwand wirkt immer nur gegen die Angriffe eines Gegners. Weitere Angreifer sind durch sie nicht betroffen • Der Anwender einer Klingenwand kann sich nicht fortbewegen. Jede gewollte oder ungewollte Bewegung beendet das Manöver sofort! • Es endet automatisch, wenn er kritisch getroffen wird und/oder eine Wunde einstecken mußte, oder einen RW nicht geschafft hat. <p>Bsp.: Ein Krieger mit Lang- und Kurzsword wendet die Klingenwand gegen eine Gruppe Orks an. Einer der Orks schlägt zu und verfehlt. Er kassiert den halben Waffenschaden des Langschwertes (1W8 :2) und des Kurzswordes (1W6 :2). D.h. der Ork wäre fast halb tot. Weitere Orks könnten den Anwender ohne Einschränkungen attackieren.</p>
Passierschlag	Nein.

Meisterliche Klingenswand

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Klingenswand</i> , Kampf mit zwei Waffen, STÄ 14 oder GES 17
Ausdauerverlust	8 + 3 GES pro Zielperson
Auswirkung	Wie bei der <i>Klingenswand</i> , mit folgenden Änderungen: <ul style="list-style-type: none"> • RK verbessert sich um 2 pro 3 Stufen (max. 10) • der Schutz wirkt nun gegen bis zu vier Nahkampfangriffe. Diese können von einem einzelnen oder mehreren Gegnern sein, was den AU-Verlust natürlich erhöht • Der Anwender kann sich mit ½ BF fortbewegen • Der erlittene Waffenschaden um +1 erhöht. Im genannten Beispiel also 1W8 :2 +1 und 1W6 :2 +1
Passierschlag	Nein.

Epische Klingenswand

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Meisterliche Klingenswand</i> , Kampf mit zwei Waffen, STÄ 15 oder GES 18
Ausdauerverlust	10 +2 pro Zielperson
Auswirkung	Wie bei der <i>Klingenswand</i> , mit folgenden Änderungen: <ul style="list-style-type: none"> • RK verbessert sich auch um 2 gegen alle Fernkampfangriffe in dieser Runde • der Schutz wirkt nun gegen bis zu 1 pro 2 Stufen/TW Nahkampfangriffe, beliebig vieler Gegner • Der Anwender kann sich mit normalem BF fortbewegen • alle Angreifer erleiden den vollen Waffenschaden mit allen magischen Wirkungen
Passierschlag	Nein.

Parieren I+II

Kosten	Je 2
Voraussetzung	<i>Parieren I</i> erfordert <i>Finte</i> und STÄ 10 oder GES 12 <i>Parieren II</i> erfordert <i>Parieren I</i> und STÄ 11 oder GES 13
Ausdauerverlust	<i>Parieren I</i> = 4 + ½ GES der Zielperson <i>Parieren II</i> = 8 + 1/3 GES der Zielperson
Auswirkung	Der Anwender verzichtet auf einen Teil oder alle seine Angriffe. Dafür bekommt er für jeden Verzicht 2 Punkte auf seine RK gut geschrieben. <ul style="list-style-type: none"> • Bei <i>Parieren I</i> betrifft dies ausschließlich die RK gegen Nahkampfangriffe! Der Anwender kann sich entscheiden, auf wie viele seiner Angriffe er verzichtet und den Rest ausführen, muß dies aber bei seiner Initiative angeben. Weiterhin gilt: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Parieren II</i> gewährt eine Verbesserung von 3 Punkte auf die RK und verbessert diese auch gegen <i>geworfene</i> Projektile um je 1 • Endet automatisch, wenn er kritisch getroffen wird und/oder eine Wunde einstecken mußte, oder einen RW nicht schafft
Passierschlag	Nein.

Meisterparade

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Pariieren II</i> , STÄ 14 oder GES 15, nicht vor Stufe 9
Ausdauerverlust	4 + 1/3 STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender erlegt sich einen Abzug auf seine Trefferwürfe auf. Dieser darf max. 1 pro 2 Stufen/TW hoch sein. Den genauen Wert in dieser Spanne legt der Spieler fest.</p> <p>Sein Gegner ermittelt seine Angriffe nun ganz normal, doch bei jedem Treffer darf er Punkte aus der genannten Spanne ausgeben, die von dem reinen Würfelwurf (Zuschläge werden hier ignoriert) abgezogen werden und ihn so verfehlen können.</p> <p><u>Beispiel:</u> Garth (Stufe 12) steht einem Githyanki gegenüber. Der trifft ihn bei 14in20. Garth erlegt sich selbst einen Malus von 6 auf alle seine Angriffe auf (Maximum aus 12 Stufen). Nachdem er nun leider nicht getroffen hat, ist der Githyanki dran. Der entpuppt sich als erfahrener Kämpfer mit drei Angriffen pro Runde. Die erste Attacke des Githyanki geht daneben. Die zweite trifft aber, da er eine 18 würfelt. Aufgrund von Magie, Stärke und Spezialisierung könnte der Githyanki noch +5 addieren, doch die sind für die Anwendung der <i>Meisterparade</i> uninteressant. Der Spieler von Garth will den Treffer nicht einstecken müssen und entscheidet 4 von seinen 6 Punkten einzusetzen, diesen ungeschehen zu machen. Der dritte Angriff des Githyanki trifft auch. Diesmal mit 15. Der Gath-Spieler bringt die beiden letzten Punkte auf und kann auch diesen Treffer ignorieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wird der Anwender kritisch getroffen, reicht es, einen Punkt einzusetzen, um aus dem kritischen Treffer einen normalen Treffer zu machen. Ein normaler Treffer bleibt es dann dennoch! <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der SL (oder Gegenspieler) muß dem Anwender sagen, was er gewürfelt hat und welchen Wert er zum treffen benötigt! • Kann nur gegen einen Gegner angewandt werden. • Der Anwender kann nicht mehr Patzen. Ein Patzer gilt als simples verfehlen. • Er kann selber aber auch keine kritischen Treffer landen!
Passierschlag	Nein.

Waffendarbietung

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Pariieren I</i> , STÄ 13 oder GES 14
Ausdauerverlust	12
Auswirkung	<p>Der Kämpfer führt gut sichtbar seine Waffen in geschmeidigen, raschen Bewegungen um sich herum, um seine Gegner mit seiner Waffenbeherrschung zu beeindrucken. Diese Technik erfordert mindestens 3m Durchmesser Platz, gute Sichtverhältnisse und kann nur einmal pro Kampf angewendet werden!</p> <p>Der Anwender kann nicht angreifen und die Vorführung muß bis zum Ende der Runde ununterbrochen stattfinden. Der Anwender darf also nicht getroffen werden, bzw. keinen Schaden hinnehmen oder einen Rettungswurf nicht schaffen.</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • RK des Anwenders verändert sich durch die Darbietung nicht. • Gegner des Anwenders müssen in Sichtweite (üblich bis 18m) sein und INT 4 bis 16 haben. Werte darüber, oder darunter machen immun gegen das Manöver. • Die Gegner müssen selbst Waffen verwenden können. Tiere und Monster sind nicht sonderlich von etwas beeindruckt, von dem sie keine Ahnung haben! <p>Alle Auswirkungen der Waffendarbietung halten für 1 Runde/Stufe des Anwenders an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbündete (nur NSC) werden beflügelt (pro 3 Erfahrungsstufen des Anwenders erhalten sie +1 auf Treffer, +1 auf Moral, max. +7).

	<ul style="list-style-type: none"> • Gegner müssen auf dem W20 einen Wurf < eigene Stufe/TW schaffen oder erleiden -2 auf Treffer, RW und Moral in diesem Kampf gegen die Verbündeten des Anwenders (NSC und SC). Sie patzen außerdem bei 2in20. • Gegen den Anwender selbst erleiden sie -1 auf Treffer pro 3 Stufen, die er hat (max. -6) und patzen hier bei 3in20 • Hat der Anwender die Fertigkeit <i>Einschüchtern</i> erschweren sich alle o.g. Mali für die Gegner um zusätzliche -2 (die Patzer sind nicht betroffen). <p>Gegner, welche die gleiche oder höhere Stufe des Anwenders haben, sind gegen die <i>Waffendarbietung</i> immun. Ebenso Konstrukte, Untote, Drachen und höhere Wesen.</p>
Passierschlag	Nein.

Vipernbiss

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Parieren I</i> und CHA 13, mindestens Stufe 12
Ausdauerverlust	10 + WEI der Zielperson
Auswirkung	<p>Wenn alle Angriffsoptionen nichts gebracht haben, dann kann man immer noch versuchen, dem Feind vorzuspielen, man wäre ein leichtes/erschöpftes Opfer, um dann einen Treffer zu landen.</p> <p>In der Umsetzung macht der Anwender für zwei Runden nur noch halben Waffenschaden ohne Boni. Auch wenn ihm keine Treffer gelingen, gilt dies als gelungenes Manöver.</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der dritten Runde hat der Anwender automatisch die Initiative über die Zielperson. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Auf seine Angriffe in dieser Runde erhält er +2 pro 3 Stufen auf Treffer (max. +12) und macht kritische Treffer bei 18in20. ◦ Gelingt der erste Angriff, richtet dieser maximalen Schaden an (ohne würfeln zu müssen) und macht automatisch eine Wunde (oder zwei, wenn der Schaden hoch genug war oder er krt. war). ◦ Der Schaden der weiteren Angriffe muss wie üblich ermittelt werden. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Manöver kann nicht zweimal gegen denselben Feind angewandt werden oder solche, dies es in bis zu 18m Distanz beobachten konnten.
Passierschlag	Ja!

DER FELS

Kämpfer dieser Schule versuchen am ehesten ihre Position zu halten und den Feind kommen zu lassen, damit er sich mit seiner Kraft, beim Aufprall selbst zerbricht. Einige Manöver sind auch dazu geeignet sich aus einer Übermacht zu befreien. Alternativ ist es auch ihr Bestreben die Beweglichkeit von Feinden einzuschränken, oder ihre Waffen zu zerstören, bzw. durch entwaffnen einen Kampf zu verhindern. Dieser Stil setzt neben einer nötigen Kaltblütigkeit auch viel Stärke und Ausdauer voraus.

Halten (Blocken)

Kosten	2 (für Kämpfercharaktere 1)
Voraussetzung	Stärke 9
Ausdauerverlust	4
Auswirkung	<p>Manchmal kann es besser sein, den Kampf zu verzögern ohne zu viel zu riskieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Halten</i> verbessert die RK um 2 Punkte gegen Nahkampfangriffe (aber um 4 Punkte schlechter gegen Projektile, alle RW sind um -2 erschwert). • Der Anwender erhält keine zusätzlichen Angriffe aufgrund einer guten Initiative (natürliche 10). • Seine Angriffe richten nur noch ½ Schaden an. • er kann keine kritischen Treffer mehr landen. • er kann aber auch nicht mehr patzen <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Manöver wirkt nur gegen einen einzelnen Feind. • Es endet automatisch, wenn sich mehr Feinde im Nahkampf gegen den Anwender richten. Es endet auch, wenn er kritisch getroffen wird und/oder eine Wunde einstecken mußte, oder sich entscheidet, sich zu bewegen.
Passierschlag	Nein.

Meisterliches Halten / Blocken

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Halten</i> und STÄ 13
Ausdauerverlust	2 + 1/3 KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Wie <i>Halten</i> mit folgenden Änderungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Funktioniert aber gegen max. zwei Gegner, was den AU-Verlust anteilig erhöht. • RK verbessert sich um 1 pro 3 Stufen (max. 6) im Nahkampf und verschlechtert sich um 2 gegen Geschosse. • RW erleiden keinen Malus. • Er kann kritische Treffer landen. • Auch weiterhin kann er nicht mehr patzen!
Passierschlag	Nein.

Fels in der Brandung

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Meisterliches Halten</i> , STÄ 13 und KON 13, nur mit Schild
Ausdauerverlust	4 pro Runde +4 pro Treffer
Auswirkung	<p>Der Anwender nimmt einen festen Stand ein, verzichtet auf alle anderen Aktionen und Angriffe und fokussiert sich darauf, alle Attacks abzublocken. Dies gewährt folgende Vorteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seine RK verbessert sich um +1 pro 2 Stufen (max. +8) • Aller Waffenschaden gegen ihn wird halbiert • Gegen <i>Niederwerfen</i> erhält er einen Bonus von +1 pro 3 Stufen (kein Limit) • jeder erfolgreiche Treffer gegen den Anwender kostet diesen zusätzlich AU <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender kann 1 Angriff pro 3 Stufen abblocken (kein Limit). Jeder zusätzliche wird ganz normal ausgewürfelt, richtet üblichen Schaden an, kann ihn normal <i>niederwerfen</i> und verursacht dafür keinen AU-Verlust <p><u>Beispiel:</u> Garth (KÄM 12) wendet das Manöver gegen ein Strangmonster mit 5 Angriffen an. Er kann 4 Angriffe abblocken, den letzten nicht. Seine RK verbessert sich zunächst um 6 Punkte. Dennoch trifft ein Angriff, der Schaden wird aber halbiert. Da das Strangmonster ein großer Gegner ist, muß Garth auf <i>Niederwerfen</i> würfeln, kann hier aber +4 addieren. Der Treffer kostet ihn allerdings auch 4 AU. Der letzte Angriff geht gegen seine normale RK. Das Strangmonster trifft ihn noch einmal. Er muß erneut und unmodifiziert gegen <i>Niederwerfen</i> würfeln, verliert durch diesen Treffer aber keine weitere AU.</p>
Passierschlag	Nein.

Abdrängen

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Halten</i> , STÄ 16
Ausdauerverlust	4 + KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Ist ein Kamerad in Not kann es Sinn ergeben, den Feind, der ihn bedrängt, von diesem wegzuschieben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beim <i>Abdrängen</i> muß der Anwender die Initiative über seine Zielperson gewinnen. • Er erhält dann eine zusätzliche Bewegungsaktion, die in dem Feld enden muß, in dem die Person steht. • Der Anwender macht einen STÄ-Wurf der aufgrund des Größenunterschiedes zur Zielperson modifiziert wird (s.u.). Gelingt er, hat er den Gegner um so viele Felder weggeschoben, wie er sich selber bewegt hat (was weitere unangenehme Folgen für diesen haben kann!). <p>Die Modifikationen sind: gleiche Kategorie = -1, je eine größer -2, je eine kleiner +2 Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mißlingt der STÄ-Wurf erleidet der Anwender nur 4 AU-Verlust. Außerdem kommt er unmittelbar vor der Zielperson zum stehen.
Passierschlag	Mißlingt der STÄ-Wurf, erleidet der Anwender einen Passierschlag.

Einklemmen

Kosten	1
Voraussetzung	<i>Halten</i> und STÄ 13, sowie eine Wand, einen Baum oder etwas Ähnliches. Im freien Raum ist <i>einklemmen</i> nicht möglich.
Ausdauerverlust	5 + ½ STÄ der Zielperson (pro Runde)
Auswirkung	<p>Beim <i>Einklemmen</i> manövriert der Anwender so, das seine Zielperson zwischen ihm und einem stabilen Hindernis steht. Dann rückt er so nah an diese heran, das sie sich nicht mehr bewegen kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dazu macht er einen modifizierten Treffer (s.u.) <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gelingt dieser, ist sein Opfer eingeklemmt. ◦ Der Schaden des Anwenders wird bei diesem Angriff halbiert. • Benutzt der Anwender keinen Schild (oder eine Tartsche), ist sein Treffer um -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson erschwert • Benutzt der Anwender einen Schild, ist sein Treffer nur um -2 erschwert • Benutzt der Anwender einen Turmschild, ist sein Treffer nicht erschwert <p>Anwender und Zielperson können nun nur noch mit Waffen der Größenordnung „K“ handeln.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Eingeklemmte hat allerdings immer -6 auf den TW. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für jede Kategorie, die die Zielperson kleiner ist, kommen weitere -2 auf deren Trefferabzug hinzu • Ist die Zielperson eine Kategorie größer, als der Anwender, kann sie nicht eingeklemmt werden • Bis zu zwei Verbündete des Anwenders können Nahkampfangriffe mit +4 auf TW und +2 SP gegen die Zielperson richten, wenn sie die gleiche Größenkategorie haben. Sie machen kritische Treffer bei 19in20. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ist die Zielperson kleiner als der Anwender kann sich niemand zu seinen Gunsten einmischen, da davon auszugehen ist, daß er sie ganz verdeckt • Geschoßangriffe auf die Zielperson sind um -8 erschwert und treffen bei einem Patzer immer den Anwender! <p>Die Zielperson kann sich in der folgenden Runde befreien, indem ihr ein konkurrierender Stärkewurf gegen den Anwender gelingt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Führt der Anwender einen Schild, ist sein Wurf um +2 erleichtert. Im Falle eines Turmschildes erhält er sogar +4 auf seinen Stärkewurf • Das Manöver endet automatisch, wenn der Anwender kritisch getroffen wird, sich fortbewegt und/oder eine Wunde einstecken muß, oder einen RW nicht schafft. Es endet auch, wenn die Ausdauer des Anwenders nicht mehr ausreicht. <p>Im Unterschied zu <i>Ergreifen</i> kann dieses Manöver auch gegen Gegner mit zwei Waffen oder Schild angewandt werden, da hier der ganze Körper des Anwenders zum Einsatz kommt.</p> <p>Riesen (-hafte und Oger) verwenden eine natürliche Form des <i>Einklemmens</i>, in dem sie ihre kleinere Beute durch ihre schiere Masse in die Enge treiben (meist von Oben gegen den Boden!) und ohne Abzüge ihre üblichen Waffen benutzen dürfen. Sie erleiden auch keinen AU-Verlust.</p>
Passierschlag	Ja!

Gegenhalten

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Halten</i> und STÄ 13, mindestens Stufe 6
Ausdauerverlust	10 + Stufe/TW der Zielperson
Auswirkung	<p>Dies ist ein gewagtes Manöver, es ermöglicht aber einem Feind die Tour zu vermasseln, denn es kontert ein offensives Manöver.</p> <p>Hat der Anwender selber noch keine Aktionen/Angriffe ausgeführt und wird zum Ziel eines Kampfmanövers, kann er jederzeit sein <i>Gegenhalten</i> anmelden, auch wenn er in der Initiative später dran ist.</p> <p>Dazu nimmt er einen guten, soliden Stand ein, was aber dazu führt, daß sich sein GES-Bonus nicht mehr auf seine RK auswirkt.</p> <p>Nun führen der Anwender und sein Angreifer ihre Trefferwürfe aus.</p> <p>Es gewinnt, wer mehr Punkte Differenz zum benötigten Wert hat. Bei einem Patt gewinnt immer <i>Gegenhalten</i>.</p> <p>Verliert der Anwender des <i>Gegenhaltens</i>, so erleidet er das Offensiv-Manöver und verliert 1 AU pro 2 Stufen/TW des Angreifers (kein Limit).</p> <p>Folgen eines gelungenen <i>Gegenhaltens</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender hat in dieser Runde keine anderen Angriffe/Handlungen. • Das Offensiv-Manöver scheitert automatisch und die Zielperson erleidet 1 SP pro 2 Erfahrungsstufen des Gegenhaltenden (kein Limit). Sie erleidet allerdings keinen Passierschlag. • In der folgenden Runde kann der Gegenhaltende kritische Treffer bei 19-20 gegen die Zielperson landen. • Gegenüber der Zielperson hat der Anwender in der folgenden Runde +4 auf Initiative. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gegenhalten</i> kann immer nur gegen einen einzelnen Feind angewandt werden. Es kann nicht benutzt werden, wenn der Anwender gleichzeitig von zwei oder mehr Feinden attackiert wird, auch wenn nur einer ein Manöver gegen ihn richtet • Es kann nicht gegen berittene Gegner eingesetzt werden
Passierschlag	Nein.

Sturmbrecher

Kosten	1
Voraussetzung	<i>Halten</i> , STÄ 10 und WEI 12, sowie eine Stangenwaffe
Ausdauerverlust	8 + BF der Zielperson
Auswirkung	<p>Dies kann den den Sturmangriff eines Feindes, ob zu Fuß oder mit Reittier und sogar einen Sturzflugangriff stoppen. Der Anwender nimmt Aufstellung und macht sich bereit. Die Initiative bestimmt, was als nächstes geschieht.</p> <p>Wenn der Gegner die Initiative gewinnt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er führt normal seinen Trefferwurf durch und macht ggf. Schaden. Im Falle eines <i>Sturmangriffes</i> wird dieser wie beschrieben abgewickelt. <p>Wenn der Anwender die Initiative gewinnt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scheitert der Trefferwurf des Gegners automatisch. <p>In beiden Fällen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender macht ebenfalls seinen Trefferwurf, richtet neben seinem Schaden aber auch einen Bonus in Höhe des BF des Gegners an! Dieser muss dann auch einen Wurf gegen <i>Niederwerfen</i> ablegen, erschwert um die SP! <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die reine Ansage des Sturmbrechers (und der AU-Verlust) beenden automatisch einen <i>Sturm</i>. • Bei einem <i>Massenansturm</i> erhält der Anwender +4 auf seine Treffer und seinen eigenen Wurf gegen <i>Niederwerfen</i>.
Passierschlag	Nein.

Befreiungsschlag

Kosten	2
Voraussetzung	STÄ 13, nur mit Waffen der Kategorien M oder G, min. Stufe/TW 4
Ausdauerverlust	8 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Der <i>Befreiungsschlag</i> wirft eine Zielperson durch eine kraftvolle Attacke zurück. Der Anwender macht einen Trefferwurf, erschwert um -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson.</p> <ul style="list-style-type: none"> Für jede Kategorie, die das Opfer größer ist, ist der Wurf um weitere -4 erschwert. Für jede Kategorie, die das Opfer kleiner ist, ist der Wurf um +4 erleichtert. Amorphe oder körperlose Wesen können nicht zurückgedrängt werden. Das trifft auch auf Wesen zu, die so schwer sind, daß der Angreifer sie nicht heben könnte. <p>Gelingt der Treffer, so bestimmen die Schadenspunkte, wie weit der Gegner zurückgeworfen wird: (SP:2)x0,3m.</p> <p>Gegen diese Auswirkung steht dem Opfer kein RW zu, was im Falle eines ungünstigen Geländes, etwa einer Klippe, zu erheblichem Ärger führen kann.</p> <p>Da die Energie eines solchen Schlags beträchtlich ist, richten die Kollisionen/Aufprall weiteren Schaden an:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pro 3m, die ein Wesen zurückgedrängt wird, nimmt es weitere 1W6 SP hin <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wenn der Anwender nach erfolgreichem <i>Befreiungsschlag</i> in der folgenden Runde in Nahkampfreichweite zu seinem Feind sein sollte, gewinnt er gegen diesen automatisch die Initiative. <i>Riesenartige</i> (Oger, Trolle, Ettins, echte Riesen) beherrschen dieses Manöver automatisch! Ebenso Drachen und Konstrukte! Weder erleiden sie AU-Verlust, noch müssen sie sich auf eine Attacke dieser Art pro Runde beschränken!
Passierschlag	Ja!

Epischer Befreiungsschlag

Kosten	2
Voraussetzung	STÄ 18, sowie <i>Befreiungsschlag</i> , nur mit Waffen der Kategorie G
Ausdauerverlust	12 + 1/3 STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Verbesserung des <i>Befreiungsschlages</i>.</p> <p>Der Anwender macht einen Trefferwurf erschwert um -1 pro 4 Stufen/TW der Zielperson</p> <ul style="list-style-type: none"> Für jede Kategorie, die das Opfer größer ist, ist der Wurf um weitere -2 erschwert. Für jede Kategorie, die das Opfer kleiner ist, ist der Wurf um +8 erleichtert. Amorphe oder körperlose Wesen können nicht zurückgedrängt werden. Das trifft auch auf Wesen zu, die so schwer sind, daß der Angreifer sie nicht heben könnte. <p>Gelingt der Treffer, so richtet er Schaden an, der bestimmt, wie weit der Gegner zurückgeworfen wird: (SP:2)x0,5m.</p> <p>Gegen diese Auswirkung steht dem Opfer kein RW zu, was im Falle eines ungünstigen Geländes, etwa einer Klippe, zu erheblichem Ärger führen kann.</p> <p>Da die Energie eines solchen Schlag erheblich ist, richten die Kollisionen /Aufprall weiteren Schaden an:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pro 3m, die ein Wesen zurückgedrängt wird, nimmt es weitere 1W6+2 SP hin <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wenn der Anwender nach erfolgreichem <i>Befreiungsschlag</i> in der folgenden Runde in Nahkampfreichweite zu seinem Feind sein sollte, gewinnt er gegen diesen automatisch die Initiative. Umgeworfene Gegner müssen einen Wurf gegen ihre halbe KON schaffen, oder sie können in der nächsten Runde keine Angriffs-Aktionen ausführen. Erleiden sie eine Wunde bei diesem Angriff, steht ihnen kein KON-Wurf zu.
Passierschlag	Ja!

Ich bin das Ziel

Kosten	3
Voraussetzung	CHA 13
Ausdauerverlust	4 +2 pro Schadenswürfel
Auswirkung	<p>Das Gegenteil des <i>sausenden Wichtes</i>, ist dieses Manöver. Der Anwender ist bemüht alle Attacken auf sich zu ziehen, die seine Gefährten treffen könnten. Natürlich muß er dazu in der Reichweite seiner Zielperson sein. Dies gilt auch für Fernkampfangriffe oder Zauber. Die Zielperson darf aber nicht mehr als 18m vom Anwender entfernt sein und muß Sichtkontakt haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dem Anwender muß zu Beginn der Runde ein CHA-Wurf gelingen. • Darauf ignoriert die Zielperson alle anderen Gegner und richtet alle möglichen Attacken auf den Anwender. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ist der Anwender nicht erreichbar, wird er dennoch andere Ziele anvisieren. • Dieser darf +1 pro 3 Stufen/TW (kein Limit) auf seine RW addieren und diesen Bonus von jedem Schadenswürfel abziehen (mindestens 1SP/SW bleibt). <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender darf selber Angriffe in dieser Runde ausführen, aber nur auf andere Feinde, nicht auf seine Zielperson! <p><u>Beispiel:</u> Julian, der Paladin (PAL 12), sieht wie seine Freunde direkt gegen einen Drachen kämpfen, er aber steht zu weit weg, um diesen im Nahkampf anzugreifen. Dafür darf er sich mit dessen Orks herrumschlagen. Als der Drache zum Odem ansetzt, der die meisten seiner Gefährten töten würde, wendet Julian dieses Manöver erfolgreich an. Der Drache bläst seinen Odem gegen den Paladin (tötet dadurch sämtlich Orks vor ihm) und fügt diesem so -4SP/TW mit seinem 10W6-Odem zu. Der RW gegen Drachenodem ist für Julian um +4 erleichtert und das zusammengenommen übersteht er den Odem glimpflich. Die Gefährten von Julian müssen sich nun „nur“ noch mit den Klauen und dem Biß des Drachen auseinandersetzen. Julian erleidet allerdings 4+20 AU-Verlust (Odem 10W6 x2). Nach dieser heldenhaften Aktion steht er ggf. für den Rest des Kampfes nicht mehr zur Verfügung.</p>
Passierschlag	Nein.

DIE LEERE HAND

Die Schule der leeren Hand lehrt einen Kämpfer, sich nicht allein auf die Wirkung von Waffen zu verlassen, sondern seine Feinde dadurch zu überraschen, daß er sie unerwartet packt und so blockiert. Oder er macht die Waffen seiner Feinde unbrauchbar oder übernimmt sie sogar. Champions der leeren Hand sind gewiefte Persönlichkeiten, die manche Auseinandersetzung auf unerwartete Weise beenden.

Ergreifen

Kosten	2 (Diebe und Barden 1)
Voraussetzung	STÄ 10 und mindestens eine freie Hand
Ausdauerverlust	6 pro Runde + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Bei diesem Manöver geht es darum, den Waffenarm oder wenigstens eine andere Stelle der Zielperson zu packen und sie in ihren Aktionen zu behindern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dazu ist ein einfacher Trefferwurf notwendig, der lediglich um den GES-Bonus des Ziels erschwert ist. Magischer Schutz wird nicht angerechnet. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Werden beide Hände benutzt, dann erhält der Anwender +2 auf Treffer. • Gelingt der Wurf, so werden alle Angriffe der Zielperson in dieser Runde um 2 Punkte + Schadensbonus aufgrund von Stärke des Anwenders erschwert. <p>Dem Opfer ist es unmöglich Tränke zu nehmen, Stäbe, Stecken, Ruten, Spruchrollen zum Einsatz zu bringen und die nächste Initiative des Opfers ist um 4 Punkte + Schadensbonus des Anwenders erschwert.</p> <p>Beispiel: Ein Krieger mit Stärke 18/96 (Schadensbons durch Stärke +6) ergreift einen Kleriker. Der Kleriker erleidet nun einen Malus von -8 (+2+6 wegen des Schadensbonus) auf seine Treffer.</p> <p>Um dem Griff aufrecht zu erhalten, sind konkurrierende Stärkewürfe nötig. Wer am meisten übrig behält, befreit sich, oder hält weiter fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Manöver kann nur gegen gleichgroße und um eine Kategorie kleinere Gegner ausgeführt werden. • Es kann nicht gegen Gegner angewandt werden, die mit zwei Waffen kämpfen oder einen Schild führen! <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender selbst kann bestenfalls noch mit seiner Zweitwaffe zuschlagen. Deren Treffer um -4 erschwert. Die Größe seines Opfers erschwert den Wurf zusätzlich: K =-4, M= -8, G+= -12 • Während des Manövers wird die GES des Anwenders nicht in seine RK einberechnet
Passierschlag	Ja!

Entwaffnen

Kosten	3
Voraussetzung	STÄ 13 oder GES 13
Ausdauerverlust	6 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender macht einen Trefferwurf, der um -1 pro 2 Stufen/TW der Zielperson erschwert ist (kein Limit). Trifft er, dann muß der Zielperson ein Stärkewurf -2 gelingen, oder sie verliert ihre Waffe.</p> <p>Diese fliegt 1m x gewürfelte SP weit, in eine zufällige Richtung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hat der Anwender kritisch getroffen, dann könnte er die fliegende Waffe sogar aus der Luft greifen, wenn er das möchte und eine Hand frei hat. Alternativ kann er dann auch genau bestimmen, wohin die Waffe innerhalb der Reichweite fliegen soll. Sie wird aber niemals jemandem direkt Schaden zufügen.

	<ul style="list-style-type: none"> Die ausgewürfelten SP dienen allein dazu, die Entfernung zu ermitteln, welche die Waffe fliegt. Die Zielperson verliert keine TP <p>Zweihändig geführte Waffen, oder solche der Kategorie >G< können nicht entwaffnet werden. Gegen solche der Größe >K< ist der Stärke-Wurf der Zielperson um -4 Punkte erschwert.</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gegen Helden mit der Fertigkeit <i>Schild führen</i> ist das <i>Entwaffnen</i> nicht anwendbar.
Passierschlag	Ja!

Meisterliches entwaffnen

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Entwaffnen</i> , Stärke 14, Geschicklichkeit 16, min. 9 Stufen/TW
Ausdauerverlust	4 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Wie <i>Entwaffnen</i>, aber</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Trefferwurf des Anwenders ist um -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson (kein Limit) erschwert. Der Stärke-Wurf der Zielperson um -4 erschwert. <p>Zweihändig geführte Waffen und/oder solche der Kategorie >G< können betroffen werden, ihre Träger machen aber einen unmodifizierten Stärkewurf.</p> <p>Bei Waffen der Größe >K< ist der Stärke-Wurf um 6 erschwert.</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Schild führen</i> schützt hier nicht vor dem <i>Entwaffnen</i>.
Passierschlag	Ja!

Waffentausch

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Ergreifen</i> und GES 16
Ausdauerverlust	8 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Verlust der eigenen Waffe bringt einen Helden in eine unangenehme Situation. Entweder muß er eine Zweitwaffe ziehen – falls er eine solche hat – oder sich auf die Suche nach der verlorenen machen.</p> <p>Anwender des <i>Waffenwechsels</i> haben eine dritte Option: Sie nehmen sich einfach die Waffe eines Angreifers. Sofern es sich um eine einhändige Waffe handelt, kann er diese seinem Gegner entreißen und selber verwenden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dazu macht er einen Trefferwurf erschwert um -1 pro 2 Stufen/TW der Zielperson (kein Limit), wenn er eine Hand verwendet. <ul style="list-style-type: none"> Hat er zwei freie Hände, dann ist der Treffer um -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson (kein Limit) erschwert. <p>Der Waffentausch kann auch bei anderen Gegenständen angewandt werden (Meisterentscheidung).</p> <p>Zweihändig geführte Waffen/Gegenstände können nicht entwendet werden.</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hat der Anwender mehrere Angriffe pro Runde, so kann er nach dem Waffenwechsel mit der erbeuteten Waffen einen Angriff ausführen.
Passierschlag	Scheitert er, dann kann sein Feind einen Passierschlag mit einem Bons von +6 (+8, wenn zwei freie Hände benutzt wurden) machen. Kritischen Schaden verursacht dieser bei 18in20.

Armringen <https://www.youtube.com/watch?v=FzUWXIamqmE&t=12s>

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Waffentausch</i> und STÄ 13, sowie GES 16, min. 3 Stufen/TW
Ausdauerverlust	8, jede weitere Runde 3
Auswirkung	<p>Ebenso beeindruckend, wie wirksam und anspruchsvoll ist dieses Manöver. Der Anwender geht mit einer Attacke dicht an seinen Feind heran, was nur dazu dient dessen Waffe und Waffenarm zu packen. Diesen zieht er wie einen Gürtel an sich heran und drückt dann mit einer freien Hand auf dessen Ellenbogen und kann sich dann entscheiden, ihn zu brechen, oder seinen Feind so lange zu blockieren, bis dieser aufgibt, oder sich befreit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender muß die Initiative über seine Zielperson gewinnen. • Dann macht er einen Trefferwurf, der um -1 pro 2 Stufen/TW (kein Limit) der Zielperson erschwert ist. Er richtet keine SP an. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Weitere Angriffe sind dem Anwender nicht erlaubt! • Ist der Treffer gelungen, hat die Zielperson keine Handlungen/Attacken mehr. • Ob sich die Zielperson befreien kann, wird durch konkurrierende STÄ-Würfe zu Beginn der nächsten Runde entschieden. Gewinnt der Anwender kann er <ul style="list-style-type: none"> ◦ den Arm des Opfers brechen: STÄ-Wurf, verursacht automatisch 2 Wunden und befreit die Zielperson am Ende der Runde ◦ die Zielperson weiter fixieren. In der nächsten Runde erhält er +2 auf seinen STÄ-Wurf. Führt er das weiter fort, steigt der Bonus um je +2 pro Runde. <p>Weiterhin gilt: Der Anwender darf keinen Schild oder eine zweite Waffe führen. Er darf aber eine Zweihandwaffe führen.</p>
Passierschlag	Mißlingt der erste Trefferwurf, gilt das Manöver als gescheitert. Der Anwender verliert alle weiteren Angriffe und erleidet einen Passierschlag.

Waffenbrecher

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Entwaffnen</i> , sowie STÄ 14
Ausdauerverlust	4 + STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Für dieses Manöver muß der Anwender über zwei Angriffe pro Runde verfügen und mindestens eine Hiebwaffe führen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei seinem ersten Treffer erleidet er einen Malus von -1 pro 2 Stufen/TW der Zielperson (kein Limit). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gelingt der Treffer, dann richtet er keinen Schaden an, aber er hat die Hauptwaffe seines Feindes blockiert (steht mit dem Fuß darauf, drückt sie an die Wand, etc.). ◦ Der zweite Angriff erfolgt mit einem Malus von -2. Auch dieser richtet keinen Schaden an, zerstört aber die Waffe. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ist die Waffe magisch, wird sie dem Gegner stattdessen aus der Hand geschlagen (sie fliegt 1W6+2m in eine zufällige Richtung).
Passierschlag	Ja!

DER GEIST

Kämpfer dieser Tradition versuchen für ihre Gegner kein Ziel zu bieten. Sie schlagen zu und ziehen sich zurück, eher der Gegner sie erreichen kann. Oder sie bleiben ganz außerhalb von dessen Waffenreichweite, bzw. unterlaufen seine Angriffe, bis sie eine Lücke in der Verteidigung entdecken. Dieser Stil setzt eine große Portion Körperbeherrschung voraus. Geschicklichkeit ist wichtiger als Stärke. Auf Dauer kann dieser Stil aber sehr kräftezehrend sein, so daß sich der Anwender u.U. genau überlegen muß wann, wie oft und wie lange er ihn anwenden kann.

Klein machen

Kosten	2 (→ für Halblinge und Gnome, sowie Humanoiden-SC der Kategorie >K< 1)
Voraussetzung	GES min. 9
Ausdauerverlust	4
Auswirkung	<p>Im Kampf gegen einen größeren Gegner macht sich der Anwender kleiner und erschwert diesem zusätzlich die Attacken.</p> <p>Für jede Größenkategorie Unterschied erleiden Angreifer -4 auf Treffer und der Anwender erhält im Falle eines Treffers einen Bonus von +1 pro 3 Stufen (max. +6) gegen <i>Niederwerfen</i>.</p> <p>Der Anwender muß allerdings auf seine eigene Initiative gegen den Feind verzichten und darf nur noch seinen halben BF in der nächsten Runde verwenden. Seine eigenen Treffer machen nur noch halben Schaden und er kann keine kritischen Treffer erzielen!</p> <p><u>Beispiel:</u> Bilbob (Gnomen-KÄM 9, Größe K) steht einem Oger (Größe G) gegenüber. Er verzichtet auf seine Initiative und macht sich klein, in der Hoffnung, nicht getroffen zu werden. Der Oger muß nun -8 (wegen zwei Größenkategorien Unterschied) auf Treffer hinnehmen. Er trifft dennoch. Bilbob macht einen STÄ-Wurf +3 und schafft es stehen zu bleiben. Er greift seinerseits den Oger an und würfelt eine 20. Dies ist nun aber nur noch ein normaler Treffer. In der nächsten Runde bleibt Bilbob wo er ist, da seine Bewegung von 6 auf 3 gesunken ist und er dem Oger nicht entkommen könnte. Er hofft, das seine Kameraden ihm jetzt zu Seite stehen.</p> <p>Kobolde, Goblins und sogar Erdwichte sollen in Einzelfällen dieses Manöver beherrschen.</p>
Passierschlag	Nein.

Sausender Wicht

Kosten	3 (→ für Halblinge und Gnome, sowie Humanoiden-SC der Kategorie >K< 2)
Voraussetzung	<i>Klein machen</i> , STÄ und GES min. 11
Ausdauerverlust	6
Auswirkung	<p>Dies ist die Verbesserung von <i>Klein machen</i>: Für jede Größenkategorie Unterschied erleidet dieser -6 auf Treffer und der Anwender erhält im Falle eines Treffers einen Bonus von +1 pro 2 Stufen (max. +10) gegen <i>Niederwerfen</i>.</p> <p>Der Anwender muß allerdings auf seine eigene Initiative gegen den Feind verzichten und darf nur noch seinen halben BF in der nächsten Runde verwenden. Seine eigenen Treffer machen nur noch halben Schaden aber er kann kritischen Treffer erzielen!</p>
Passierschlag	Nein.

Ausweichen I-III

Kosten	4 + 2 +1
Voraussetzung	<i>Ausweichen I</i> = GES 13 <i>Ausweichen II</i> = GES 14, mindestens 6 Stufen/TW <i>Ausweichen III</i> = GES 15, mindestens 9 Stufen/TW
Ausdauerverlust	<i>Ausweichen I</i> = 3 <i>Ausweichen II</i> = 5 gegen einen Gegner, 7 gegen zwei Gegner <i>Ausweichen III</i> = 7 gegen ein bis zwei Gegner, 9 gegen drei Gegner und 11 gegen vier Gegner
Auswirkung	Diese Manöver müssen nacheinander gesteigert werden! Der Spieler kann sich zur Anwendung des Manövers nach dem Auswürfeln der Initiative entscheiden. <u>Ausweichen I:</u> Gewinnt der Anwender seine Initiative um 4+, kann er sich der Waffe seines Gegners entziehen, um den Preis, selbst auch keinen Schlag anbringen zu können. Ein erfolgreiches <i>Ausweichen</i> bringt beide Kontrahenten so weit auseinander, das Nahkampfwaffen sie nicht mehr erreichen können. <ul style="list-style-type: none"> Waffen/Gegner der Kategorie >G< sind aber wohl noch in der Lage den Anwender zu treffen und machen es obsolet. Das Manöver kann nicht angewandt werden, wenn zwei oder mehr Gegner den Anwender bedrängen. <u>Ausweichen II:</u> Wie oben, allerdings reicht es, die Initiative mit 2 Punkten zu gewinnen. Das Manöver kann nur gegen bis zu zwei Gegner angewandt werden. <u>Ausweichen III:</u> Wie vor. Zusätzlich kann sich der Anwender außerhalb der Reichweite großer Waffen bewegen und hat einen RK-Bonus von -2 gegen Geschosswaffen, wenn er den Schützen sieht und +1 auf RW gegen Flächenzauber, wenn er sieht, wer diese wirkt. Das Manöver kann max. gegen bis zu vier Gegner angewandt werden.
Passierschlag	Nein!

Meisterliches Ausweichen

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Ausweichen I</i> und GES 16, es darf kein Schild benutzt werden, mindestens 9 Stufen/TW
Ausdauerverlust	6 +2 pro Angriff, der dem/den Gegner/-n zusteht
Auswirkung	Der Spieler kann sich zur Anwendung des Manövers nach dem Auswürfeln der Initiative entscheiden. Der Anwender hat sich darauf spezialisiert Angriffen auszuweichen, bzw. mit seiner Waffe abzulenken und selbst noch anzugreifen! Für diese Runde darf er +2 pro 3 Stufen/TW auf seine Initiative addieren (max. +6). <ul style="list-style-type: none"> Der Anwender muß eine um min. 6 Punkte höhere Initiative haben, als sein Gegner. <ul style="list-style-type: none"> Er kann dann <u>einen</u> Angriff ausführen und allen Nahkampfangriffen in dieser Runde automatisch ausweichen. Dies geht solange, wie seine AU reicht, da jeder mögliche Nahkampfangriff gegen ihn 2 AU zusätzlich kostet. Reicht seine AU nicht aus, alle Attacken zu negieren, werden die übrigen normal gegen ihn geworfen. Auf Fernkampfangriffe/Zauber hat dieses Manöver keine Auswirkung.
Passierschlag	Ja, wenn sein eigener Angriff daneben ging!

Unfassbar

Kosten	6
Voraussetzung	<i>Ausweichen II</i> , GES 16, mindestens Stufe 9
Ausdauerverlust	speziell (s.u.)
Auswirkung	<p>Wenige Kämpfer verstehen es, allen Angriffen, auch auf kürzester Distanz einfach auszuweichen. Sie sind so schnell und geschmeidig, daß sie selbst schier unerwarteten Attacken entkommen und sich wie ein Phantom durch die Reihen ihrer Gegner bewegen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Unfassbare</i> Kämpfer müssen nicht die Initiative gewinnen, aber auf alle Angriffe in dieser Runde verzichten. Sie dürfen aber Gegenstände benutzen/aktivieren, solange diese nicht auf ihre Gegner wirken. • Ihre RK verbessert sich um +1 pro 2 Stufen/TW (kein Limit). • Jeder Angriff gegen den Anwender verursacht bei ihm <ul style="list-style-type: none"> ◦ 3 AU, wenn er ihn verfehlt ◦ 2 AU, wenn er trifft • Ihre RK-Verbesserung wirkt auch gegen Geschosse und Projektile, wenn sie den Schützen sehen können. <p><u>Beispiel:</u> Garth (KÄM 12) wendet das Manöver gegen einen sechsarmigen Dämon (6 Attacken) und seine Schergen, zwei Kultisten, an. Seine RK 0 verbessert sich um 6 auf -6. Der Dämon greift ihn 6x an und verfehlt ihn 5x. Dies kostet ihn $5 \times 3 = 15$ AU + 2 AU für den Treffer, also 17 AU.</p> <p>Die Kultisten stehen weiter hinten und benutzen Bögen. Sie schießen gegen seine RK -6 da er sie sieht. Er kann ihnen ausweichen. Dieses Ausweichen kostet Garth aber noch einmal $2 \times 3 = 6$ AU.</p> <p>Im Ganzen hat er $17 + 6 = 23$ AU verbraucht.</p> <p>Hat ein Held eine GES von 18+ wirkt dieses Manöver geradezu legendär:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er kann individuell entscheiden, welchen Nah- und Fernkampfangriffen er ausweichen möchte, um ggf. AU zu sparen. Allerdings werden diese dann auch gegen die normale oder verbesserte RK geworfen • gegen Zauber nimmt er automatisch $\frac{1}{2}$ SP hin ($\frac{1}{4}$ bei gelungenem RW). Dann verliert er aber auch 2 AU/SW (max. 20) oder 1 pro 4 SP, wenn der Zauber keine Schadenswürfel hat! • Wird er das Opfer von magischen Geschossen eines Magiers, den er sehen kann, steht ihm gegen jedes Geschoß ein RW → Magie zu, bei dessen Gelingen er ihm ausweichen konnte (3 AU)! Gelingt der RW nicht, dann erleidet der Anwender noch 2 AU-Verlust <p><u>Beispiel:</u> Faenneyon, der Elf (KÄM 15, GES 18) steht einem Balor gegenüber. Durch Anwendung des Manövers verbessert sich seine RK -2 um 7 auf -9.</p> <p>Er entscheidet dem Flammenschwert des Balors lieber ausweichen zu wollen (RK -9). Der verfehlt ihn, was Faenneyon 3 AU kostet (im Falle eines Treffers 2 AU).</p> <p>Dem Klauenangriff stellt er sich (RK -2) und hat Glück: Er wird erneut verfehlt und verliert auch keine AU.</p> <p>Der Balor wirkt nun <i>Auflösung</i> gegen Faenneyon, der es für eine gute Idee hält, das Manöver erneut zu aktivieren: Er schafft seinen RW und von den 30 SP muß er nur $\frac{1}{4}$ (7 SP) einstecken, was ihn 1 AU kostet.</p> <p>Hätte der Balor stattdessen seinen Feuerball mit 10W6 SP gewirkt, hätte ihn das 20 AU gekostet.</p> <p>Als dann noch ein Magier aus den Reihen des Balors 5 magische Geschosse auf ihn richtet, entscheidet er sich dreien ausweichen zu wollen. Es gelingen ihm 3 RW, was 9 AU kostet. Die zwei übrigen erduldet er. Am Ende der Runde hat Faenneyon $3 + 1 + 9 = 13$ AU eingebüßt. Er darf nun einen Gegenstand benutzen.</p>
Passierschlag	Nein.

Fallrolle

Kosten	2
Voraussetzung	GES 13
Ausdauerverlust	2 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Dieses Manöver befähigt den behänden Anwender sich mit einer geschmeidigen Rolle oder einer andern Ausweichbewegung, den ärgerlichen Nebenwirkungen von schweren Treffern und Patzern zu entziehen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muß der Anwender gegen <i>Niederwerfen</i> würfeln, kann er diesem durch die Ansage einer Fallrolle (AU-Verlust) entgehen. Im Spiel geht er zwar zu Boden, steht aber in der selber Runde wieder auf und kann normal weiter kämpfen. • Sollte der Anwender durch einen Patzer einen <i>Sturz</i> erleiden, wird dies durch Ansage dieses Manövers (AU-Verlust) negiert. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Auch hier zählt die STÄ der Zielperson zum AU-Verlust. • <i>Befreiungsschlag</i> und <i>Epischer Befreiungsschlag</i> richten zwar SP an, das Zurückdrängen kann aber durch bloß Ansage (und AU-Verlust) negiert werden. <p><u>Beispiel:</u> Garth (KÄM 12) wird von einem Hügelriesen (STÄ 19) getroffen und erleidet 19 SP. Die Wahrscheinlichkeit den STÄ-Wurf zu schaffen, ist fast aussichtslos. Um stehen zu bleiben und den Kampf fortsetzen zu können, entscheidet er sich für eine <i>Fallrolle</i>. Dies kostet ihn 2+9 (STÄ 19 des Riesen :2)=11 AU.</p> <p>In einem anderen Kampf widerfährt ihm gegen einen Ork einen Patzer, der zu einem Sturz führen würde. Er entscheidet sich auch diesmal für die <i>Fallrolle</i> und büßt 2+6 (STÄ 12 des Orks :2)= 8 AU ein.</p>
Passierschlag	Nein!

Provokation

Kosten	4
Voraussetzung	CHA 13
Ausdauerverlust	3 + ½ WEI der Zielperson
Auswirkung	<p>Dieses Manöver ähnelt <i>Ich bin das Ziel</i>. Hier hat die Zielperson aber nicht mehr die Gelegenheit noch Angriffe auf andere Personen zu lenken, denn im Gegensatz zu genanntem Manöver bietet sich der Anwender nicht nur als Gelegenheit an, sondern reizt sein Ziel aufs äußerste! Dabei will der Anwender, daß seine Zielperson ihr Pulver schnell und effektiv verschießt. Er provoziert diese durch vorgetäuschte Absichten oder Beschimpfungen zu wütenden, unbedachten Attacken.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender macht als erste Handlung in der Runde einen CHA-Wurf. Dieser wird ggf. durch den WEI-Bonus der Zielperson erschwert/erleichtert. • Gelingt der Wurf, dann muß die Zielperson, wenn sie an der Reihe ist, alle ihre Angriffe allein gegen den Anwender richten. Dabei erleidet sie einen Malus von -1 pro 3 Stufen des Anwenders (kein Limit). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Ist sie außer Reichweite zum Anwender, spart sie ihre Angriffe auf und muß sich in der nächsten Runde so schnell wie möglich zu diesem bewegen. Kann sie ihn dann nicht erreichen, ist sie frei etwas anderes zu tun. • Der Anwender kann selber keine Attacken ausführen, wenn das Manöver gelingt! • Mißlingt der CHA-Wurf, kann das Manöver nicht angewandt werden und der Anwender erleidet nur 3 AU-Verlust, er darf dann aber Angriffe ausführen. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Man kann pro Kampf nur einmal Opfer einer Provokation werden. <p><u>Beispiel:</u> Garth (KÄM 12) steht in der zweiten Reihe und muß hilflos mitansehen, wie der Magier der Gruppe einem Oger-Häuptling gegenübersteht, dessen Attacken er nicht überleben würde.</p> <p>Also provoziert er den Oger durch wüste Beschimpfungen. Der CHA-Wurf (hier um +1 erleichtert) gelingt und der Oger ignoriert den Magier komplett. Da er Garth nicht im Nahkampf treffen kann, wirft er seine Keule nach ihm, was mit einem Abzug von -4</p>

	erfolgt. Als nächste Bewegungsaktion muß er sich auf Garth zubewegen. Diesen kostet das Manöver 3+4 (WEI des Ogers 8:2)= 7 AU.
Passierschlag	Nein, aber: Mißlingt der CHA-Wurf, wird der Anwender bis zum Ende des Kampfes zum bevorzugten Ziel aller Gegner in 18m Radius!

Offensivtechniken

Der Stier

Der Kampfstil des Stieres ist kraftvoll und zielgerichtet. Bewegung ist oft der entscheidende Faktor dieser Schule, die ihre Anhänger befähigt sich mehr und entschlossener auf dem Schlachtfeld zu agieren. D.h. für einige Manöver erhält der Anwender sogar noch eine Zusatz-Bewegung in der Runde. Auch wenn die Stärke für die Manöver Voraussetzung ist, können die einfachsten noch von vielen gewöhnlichen Kombatanten eingesetzt werden.

Attacke

Kosten	2 → Kämpfercharaktere 1
Voraussetzung	Stärke 9
Ausdauerverlust	6
Auswirkung	Der Anwender führt einen Trefferwurf -2 durch. Bei einem Erfolg wird der Schadensbonus durch Stärke verdoppelt. Kritische Treffer gelingen bei 19-20. Die Initiative in der nächsten Runde sinkt um 4 Punkte, die RK wird um 2 Punkte schlechter. Patzer bei 2in20 (im Falle einer <i>Selbstverletzung</i> wird dies mit maximalem Waffenschaden erfolgen).
Passierschlag	Ja!

Meisterliche Attacke

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Attacke</i> und Stärke 12
Ausdauerverlust	4 + ½ KON der Zielperson
Auswirkung	Der Anwender führt einen Trefferwurf -2 erschwert durch. Bei einem Erfolg wird der Schaden der Waffe zweimal ausgewürfelt. Das höchste Ergebnis zählt. Im Falle eines Treffers darf er <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>noch einmal</u> seinen Schadensbonus durch Stärke und 2. den vollen <i>Schadenswürfel</i> der Waffe addieren. Ein Langschwert (W8) verursacht also +8 SP. Kritische Treffer gelingen bei 18-20. Die Initiative und die RK in der nächsten Runde sinken um 2 Punkte. Patzer bei 3in20 (im Falle einer <i>Selbstverletzung</i> wird dies mit maximalem Waffenschaden und allen Boni erfolgen).
Passierschlag	Ja!

Wütende Attacke

Kosten	2 → Kämpfercharaktere 1
Voraussetzung	Stärke 9
Ausdauerverlust	3 + 1/3 KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Dies ist ein kraftvoller, aber wenig koordinierter Angriff. Der Anwender führt einen Trefferwurf um -3 erschwert durch. Im Falle eines Treffers darf er</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>noch einmal</u> seinen Schadensbonus durch Stärke und 2. den halben <i>Schadenswürfel</i> der Waffe addieren. Ein Langschwert (W8) verursacht also +4 SP. <p>Kritische Treffer werden mit 19-20 angerichtet. Die RK ist in dieser und der folgenden Runde um 4 Punkte schlechter. Die Initiative in der nächsten Runde sinkt um 4 Punkte. Patzer bei 4in20 (im Falle einer <i>Selbstverletzung</i> wird dies mit maximalem Waffenschaden erfolgen). Viele Humanoide beherrschen dieses Manöver automatisch und erleiden lediglich 3 AU!</p>
Passierschlag	Ja!

Sturmangriff

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Attacke</i> , mindestens 3m Anlauf, mit Waffen der Kategorie M+G
Ausdauerverlust	5 + 1 pro zurückgelegtem Meter
Auswirkung	<p>Mittels eines Sprints erhöht der Anwender den Schaden seiner Waffe. Der Sturmangriff kann nach der eigentlichen Bewegungs-Phase erfolgen, d.h. der Anwender hat eine zusätzliche Bewegung im Kampf. Es sind mindestens 3m Anlauf nötig. Dann führt er einen einzelnen Trefferwurf gegen sein Ziel durch, für den er einen Malus von 4 Punkten hinnehmen muß. Trifft der Anwender, kann er zu seinem üblichen Schaden auch noch seinen aktuellen BF addieren.</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle zusätzlichen Angriffe in dieser Runde unterliegen einem -4 auf Treffer. • Verwendet der Anwender eine Waffe der Kategorie >G<, dann muß im Falle eines Treffers das Opfer eine Probe gegen <i>Niederwerfen</i> bestehen <ul style="list-style-type: none"> ◦ davon sind nur Wesen ausgenommen, die min. zwei Größenkategorien größer sind. • Alle anderen Gegner des Anwenders können in dieser Runde ggf. noch einen Treffer mit einem Boni von +4 Punkten landen. • In der nächsten Runde verliert der Anwender automatisch seine Initiative und alle Nahkampfattacken gegen ihn sind um +2 erleichtert.
Passierschlag	Mißlingt der Angriff, hat sein Gegner einen Passierschlag +6 frei, der bei 18in20 kritisch ist.

Sturmläufer

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Sturmangriff</i> , STÄ 12
Ausdauerverlust	5 + 2 pro zurückgelegtem Meter
Auswirkung	<p>Beim Sturmloch kracht der Anwender nicht in seine Zielperson hinein, sondern rennt an ihr und anderen vorbei und versucht Treffer zu landen und im Anschluß in einer neuen (hoffentlich besseren) Position, wie z.B. im Rücken der feindlichen Linien zu stehen. Der Sturmläufer darf als zusätzliche Bewegungsaktion seine doppelten BF zurücklegen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dabei darf er aber nur einmal die Richtung ändern und er muß min eine Distanz zurücklegen können, die seinem einfachen BF entspricht, sonst ist das Manöver nicht anwendbar. • Auf seinem Weg darf er so viele Gegner attackieren, wie er Angriffe zur Verfügung hat. Die Verteilung ist beliebig. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Er erleidet keinen Malus durch Zielwechsel! • Da der Sturmloch die Zielpersonen unvorbereitet trifft, hat der Anwender einen RK-Bonus von +1 pro 3 Stufen (kein Limit).
Passierschlag	Ja! Jede Person, die er passiert und nicht trifft (oder nicht angreift!) hat einen Passierschlag frei, aber erschwert um den o.g. RK-Bonus.

Einlaufen

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Sturmangriff</i> , STÄ 13, mindestens Stufe 6
Ausdauerverlust	6 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Um einen Treffer zu landen sucht der Anwender die unmittelbare Nähe zu seiner Zielperson. Dazu lenkt er deren Waffen mit seiner Waffe zur Seite und attackiert entweder mit seiner Zweitwaffe oder dem Knauf/anderen Ende seiner Waffe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um an den Feind zu gelangen, bzw. dessen Waffen abzulenken, setzt sich der Anwender einem Angriff aus, was seine RK um 4 Punkte verschlechtert. • Allerdings reduziert er die möglichen Angriffe seines Gegners um 1 (min. ein Angriff bleibt aber immer). • Wenn er seinen Angriff würfelt, darf er +1 pro 3 Stufen/TW (kein Limit) auf seinen Wurf addieren. • Er macht zwar nur noch halben Schaden mit diesem Angriff, kann aber einen kritischen Treffer bei 18in20 landen! <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Manöver kann pro Gegner nur einmal angewandt werden. • Da sich der Anwender in der nächsten Runde lösen muß, verliert er automatisch die Initiative und seine RK ist um 4 Punkte verschlechtert.
Passierschlag	Ja!

Niederwerfen

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Attacke</i> , Stärke 16, Waffen der Größen M+G
Ausdauerverlust	4 + STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Mit diesem Angriff kann ein Ziel zu Boden geworfen werden. Dazu muß dem Anwender zunächst ein Treffer um -1 pro 3 Stufen /TW (der Zielperson) erschwert gelingen. Er kann sich zusätzliche Boni auferlegen, die aber nicht höher sein dürfen, als sein Schadensbonus durch Stärke.</p> <p>Gelingt der Treffer, so muß der Zielperson ein Wurf gegen STÄ gelingen, um stehen zu bleiben. Dieser Wurf wird durch die o.g. Ansage des Anwenders noch erschwert.</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sind die tatsächlichen Schadenspunkte gleich oder höher, als der Stärkewert der Zielperson, so wird diese automatisch zu Boden geworfen. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Jede Größenkategorie, um welche der Anwender die Zielperson überragt, erschwert den Versuch stehen zu bleiben um -2! ◦ Jede Größenkategorie, um welche die Zielperson den Anwender überragt, erleichtert den Versuch stehen zu bleiben um +2! ◦ Jedes zusätzliche Beinpaar der Zielperson erleichtert den STÄ-Wurf um +4. • Gegner, die am Boden liegen, brauchen eine volle Runde um aufzustehen. <ul style="list-style-type: none"> ◦ In dieser Runde ist ihre RK, ihre Initiative und ihr eigener TW um 4 Punkte schlechter. <p>Riesen und die meisten Gegner, die größer sind, als die Helden, wenden das <i>Niederwerfen</i> automatisch an! In ihrem Fall wird das Opfer sogar noch zurückgeworfen (SP x0,3m) und erleidet dadurch ggf. zusätzlichen Schaden.</p>
Passierschlag	Ja!

Umreißen

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Sturmangriff</i> , STÄ 12
Ausdauerverlust	8 + STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Nicht immer will man einen Gegner töten. Vielleicht will man ihn überwältigen, um ihn später zu verhören? Für diesen Fall kann man versuchen den Feind umzureißen und so am weiterkämpfen zu hindern.</p> <p>Der Anwender muß Anlauf nehmen, d.h. er erhält durch das Manöver eine zusätzliche Bewegungsaktion.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anlauf muß mindestens 3m betragen. • Ist die Zielperson eine Größenkategorie größer, als der Anwender, kann das Manöver nicht ausgeführt werden. • Der Anwender macht einen einfachen Trefferwurf gegen die RK des Anwenders. Für jede Kategorie, die er größer ist, darf er +2 auf den Wurf addieren. • Gelingt der Treffer, dann gehen Anwender und Zielperson gemeinsam zu Boden. <p>In der nächsten Runde müssen beide konkurrierende STÄ-Würfe machen. Hat der Anwender mehr Punkte übrig, dann hat er die Zielperson fest im Griff, kann aber selber nichts anderes tun, als sie zu halten. Hat die Zielperson mehr Punkte übrig (bei Gleichstand siegt die Zielperson), konnte sie sich befreien und in der nächsten Runde wird der Kampf ggf. normal fortgesetzt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Zielperson wird automatisch befreit, wenn der Anwender Schaden hinnimmt oder einen RW nicht schafft! <p>Weiterhin gilt: Der Anwender ist durch diese Aktion u.U. gebunden und auf Hilfe/Überzeugungskraft seiner Gefährten angewiesen, um die Zielperson zur Aufgabe zu überreden. Bestimmte Umstände, wie z.B. Gestaltwandlerfähigkeiten und andere (Meisterentscheid)</p>

	erlauben der Zielperson mitunter einfach auszubrechen. Der Gefangene kann aber nicht zaubern, oder Tränke benutzen. Er kann lediglich (magische) Gegenstände einsetzen, die nur ein Minimum an Bewegung oder lediglich ein Befehlswort brauchen.
Passierschlag	Ja!

DER BLITZ

Dieser Kampfstil beruht auf der Anwendung von Stoß-Waffen, die schnell geführt werden und über ihre Spitze wirken, wie Dolche oder Degen. Die Anwender dieser Manöver benötigen eine hohe Geschicklichkeit und gute Aufmerksamkeit, da sie ganz das Gegenteil arachischer Kampftechniken ist.

Attacke (siehe *Stier*)

Halbschwert – Spitze

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Attacke</i> , Geschicklichkeit 12, nur mit Lang-/Breitschwert, Zweihänder
Ausdauerverlust	8 + GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender greift sein Schwert zusätzlich zum Heft, mit der zweiten Hand knapp unter der Spitze. Er sucht dann die unmittelbare Nähe zu seinem Feind und führt einen Stich durch. Dieses Manöver dient dazu Schlitz in Helmen oder weniger geschützte Stellen in Plattenpanzern zu penetrieren. Aber es spricht nichts dagegen, sie auch bei anderen Rüstungen zu nutzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Initiative des Anwenders wird um 5 erschwert. • Seine eigene RK erleidet einen Malus von 4. • Der Anwender hat in dieser Runde nur diesen einen Angriff. • Er führt einen Treffer mit +1 pro 3 Stufen/TW (kein Limit) aus. Die gegnerische RK wird hierbei aber ohne magische Boni und der GES des Zieles gewertet! <p>Im Falle eines Treffers</p> <ul style="list-style-type: none"> • richtet der Anwender kritische Treffer bei 19in20 an • er kann auch, wenn er nicht krt. getroffen hat, mit 12 SP eine Wunde bei seinem Gegner verursachen • der Zielperson muß ein Moralwurf (oder ein WEI-Wurf) schaffen, oder sich in der folgenden Runde mit größter Distanz vom Anwender zurückziehen. In der nächsten Initiative erleidet sie einen Malus von -6. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untote sind immun gegen dieses Manöver. • Konstrukte, die ansonsten keine Wunden erleiden, können durch einen erfolgreichen Treffer nun doch von solchen betroffen sein, da sie empfindlich beschädigt wurden! Sie ziehen sich allerdings nicht in der nächsten Bewegungs-Phase zurück.
Passierschlag	Ja!

Gezielter Stich

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Attacke</i> , Geschicklichkeit 13 und Intelligenz 11, Waffentyp (s.u.)
Ausdauerverlust	10 + GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender nutzt eine Schwachstelle/Lücke in der Rüstung des Feindes und führt die Klinge mit maximaler Wirkung ins Ziel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er muß einen Trefferwurf um -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson (kein Limit) erschwert schaffen. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gelingt dies, so wird der komplette Schaden verdoppelt und das Ziel muß in jedem Fall eine Wunde hinnehmen. <p>Kommen bei der Verdoppelung 20+ SP zusammen, erleidet das Ziel zwei Wunden!</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Waffe muß primär über ihre Spitze wirken, um das Manöver ausführen zu können. In Frage kommen also z.B. Speere, Stangenwaffen, Dolche, Messer, Schwerter, welche gestoßen werden (Kurzschwert, Drusus, Degen und Rapier) • Trifft der Anwender kritisch, dann richtet er sogar zwei Wunden an. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mehr als zwei Wunden pro Angriff können nicht verursacht werden! • Der Anwender selbst patzt bei 3in20.
Passierschlag	Mißlingt der Angriff, so hat die Zielperson automatisch einen Passierschlag um +6 erleichtert ist und im Falle eines Treffers doppelten Waffenschaden anrichtet.

Todesstoß

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Gezielter Stich</i> , sowie GES 16 und INT 14, mindestens Stufe 9
Ausdauerverlust	12 + GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Der <i>Todesstoß</i> ist die Erweiterung des <i>gezielten Stiches</i> und somit die Königsdisziplin des Kampfstyles. Auch hier nutzt der Anwender eine Schwachstelle/Lücke in der Rüstung des Feindes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er muß einen Trefferwurf, erschwert um +1 pro 4 Stufen/TW der Zielperson schaffen (kein Limit). Der Schaden wird dann verdreifacht und der Verteidiger muß automatisch zwei Wunden hinnehmen. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trifft der Anwender kritisch, dann richtet er sogar drei Wunden an. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Es können nicht mehr als 3 Wunden pro Angriff verursacht werden. • Der Anwender selbst patzt bei 5in20.
Passierschlag	Mißlingt der Angriff, so hat der Verteidiger automatisch einen Passierschlag um +8 erleichtert ist und im Falle eines Treffers doppelten Waffenschaden anrichtet.

Knaufstoß

Kosten	2
Voraussetzung	Attacke
Ausdauerverlust	6 + ½ KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Manchmal kann die Spitze erschreckend weit weg vom Feind sein, oder er rechnet nicht damit, daß vom Griff (oder unteren Ende) einer Waffe auch Gefahr für ihn ausgehen kann! Hat der Anwender mehr als einen Angriff pro Runde zur Verfügung (sei es mit einer oder mehr Waffen), dann darf er nach seinem ersten Treffer einen (zusätzlichen) Knaufstoß anbringen, also mit dem Griffende (unteren Ende) nach seinem Feind schlagen. Der Knaufstoß erfolgt wegen seiner Überraschung mit +1 pro 3 Stufen (max. +6) des Anwenders auf den Treffer. Der GES-Bonus des Feindes wird hierbei in dessen RK nicht berücksichtigt.</p> <p>Gelingt der Treffer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • muß die Zielperson einen KON-Wurf schaffen, oder sie verliert alle noch ausstehenden Angriffe in dieser Runde und 2W6 +Schadensbonus (aufgrund von Stärke) AU-Punkte • gelingt der KON-Wurf, dann erleidet die Zielperson für alle noch ausstehenden Attacken -4 auf den Treffer • in jedem Fall muß sich die Zielperson neu orientieren, was einen Initiativ-Malus von -1 pro 3 Stufen des Anwenders bedeutet (kein Limit) • Ein Knaufstoß kann nicht zweimal gegen die selbe Zielperson angewandt werden <p><u>Beispiel:</u> Garth greift einen häßlichen Hobgoblinhauptmann an. Als KÄM 12 hat er zwei Angriffe pro Runde. Schon sein erster Schlag sitzt. Er führt nun erfolgreich einen Knaufstoß durch. Der Hobgoblin macht einen KON-Wurf gegen 13, der mißlingt und erleidet (2W6) 8 + 2 (Garth hat STÄ 16) = 10 AU-Verlust. Er taumelt zurück, auch weil er seine Attacken einbüßt. Garth könnte seinen zweiten Angriff ausführen, verzichtet aber. Der Hobgoblin hat in der nächsten Runde -4 auf seine Initiative. Er sieht, daß Garth schneller ist und entscheidet sich, den Kampf einzustellen und zu verhandeln.</p>
Passierschlag	Ja!

Umlenken

Kosten	3
Voraussetzung	Nur gegen Waffen der Kategorie K+M, GES 13, min. 9 Stufen/TW
Ausdauerverlust	6 + 4 je Umlenkung
Auswirkung	<p>Kämpft der Anwender gegen zwei oder mehr Feinde, kann er die Waffe des einen Gegners so umlenken, daß dieser mit ihr einen seiner Kameraden verletzt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dazu muß der Anwender auf seine Initiative verzichten. • Wird er getroffen, kann er das Manöver nicht anwenden. Er verliert aber auch keine AU. • Anstelle eines Angriffes muß ihm ein GES-Wurf gelingen. Dieser ist um +1 pro 3 Stufen/TW (max. +6) erleichtert. Gelingt er, muß sein Gegner Schaden gegen seinen Kameraden würfeln, wobei er +1 pro 2 Stufen/TW des Anwenders (kein Limit) addieren muß. <p>Kann der Anwender mit zwei Waffen kämpfen, dann kann er sogar zwei Angriffe ablenken.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für die zweite Ablenkung wird der GES-Wurf nicht modifiziert. • Hat der Anwender <i>Beidhändig Kämpfen</i>, darf er drei Nahkampfangriffe ablenken. • Hat der Anwender <i>Parierkampf</i>, darf er vier Nahkampfangriffe ablenken. <p>Das Manöver kann nicht gegen Gegner angewandt werden, welche zwei Kategorien größer sind, als der Anwender.</p>
Passierschlag	Es stehen den Zielen so viele Passierschläge zu, wie der Anwender Ablenkungen verrissen hat!

DER DRACHE

Der kraftvollste, aber auch kompromissloseste Kampfstil, ist der Drachen. Der Anwender ist bereit ein hohes Risiko einzugehen, um besonders kraftvolle Schläge ins Ziel zu bringen. Auf der einen Seite steigert er somit die Chance einen Kampf schnell zu beenden, auf der anderen Seite kann er aber auch selbst schneller besiegt werden, als erwartet. Wer nicht zäh und ausdauernd ist und über eine gute Panzerung verfügt, wird auf diesem Weg nicht alt werden.

Vorstoss

Kosten	2 → Kämpfercharaktere 1
Voraussetzung	Gewinn der Initiative über den anvisierten Gegner
Ausdauerverlust	4
Auswirkung	Dies ist ein gewagter Angriff mit der Absicht auf jeden Fall einen Treffer zu erzielen! <ul style="list-style-type: none"> • Der Kämpfer erhält einen Trefferbonus von +2 und richtet +2 Schadenspunkte an. • Durch sein wildes Vorgehen sinkt seine RK um 4 Punkte und er selbst patzt bei einem Wurf von 4in20. • In der nächsten Runde hat der Anwender eine um vier Punkte verringerte Initiative.
Passierschlag	Ja!

Ausfall

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Vorstöß</i> , sowie STÄ13 oder GES 13, mindestens Stufe 9
Ausdauerverlust	pro Runde 8
Auswirkung	Bei diesem Manöver attackiert den Anwender seinen Gegner mit einer Serie wilder Angriffe und treibt ihn vor sich her. Hierzu muß der Anwender zunächst die Initiative gewinnen und dann einen Trefferwurf, erschwert um -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson (kein Limit) schaffen (Patzer bei 3in20). Sein Gegner kann fortan nur parieren und nicht mehr angreifen, solange dem Anwender Treffer gelingen. Weiterhin gilt: <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender muß in jeder Runde seinen vollen BF ausnutzen können, sonst endet das Manöver. Die Zielperson wird, wenn sie eigentlich langsamer ist, vor ihm hergetrieben. • Dieses Manöver kann nur gegen einen einzelnen Feind ausgeführt werden. • Der Ausfall endet <ul style="list-style-type: none"> ◦ wenn sich weitere Kämpfer einmischen, egal auf wessen Seite ◦ wenn ein Trefferwurf fehlschlägt ◦ die Zielperson räumlich nicht mehr zurückweichen kann ◦ wenn der BF des Anwenders geringer ist, als der der Zielperson, da er ihr nicht folgen kann. ◦ der Zielperson ein Moralwurf, bzw. Wurf gegen ½ WEI am Ende einer Runde gelingt • Alle Angriffe während des Ausfalls richten halben Schaden an • Die Zielperson kann nicht handeln und muß die Attacken für min. eine Runde über sich ergehen lassen! • Der Ausfall kann nicht mit Stangenwaffen ausgeführt werden (wohl aber mit Speeren und Stecken). Bestimmte Manöver erlauben es Zielpersonen in einem Ausfall zu handeln und diesen am Ende einer Runde zu beenden: Die Manöver <i>Gegenhalten</i> und <i>Meisterliches Ausweichen</i> beenden sofort den Ausfall, wenn sie angesagt werden. Sie werden nicht ausgeführt, aber ihre AU so berechnet, als hätten sie Erfolg gehabt.
Passierschlag	Ja!

Alles-nichts-oder

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Ausfall</i> , Stärke 13, mindestens Stufe 9
Ausdauerverlust	8 + ½ KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Dies ist ein selbstmörderischer Angriff, bei dem der Kämpfer alles auf eine Karte setzt, um den Kampf rasch zu beenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er erhält -1 pro 2 Stufen/TW der Zielperson (max. -10) auf seinen Trefferwurf. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Wird das Ziel nicht getroffen, verliert der Anwender lediglich 4 AU. • Sein Schaden wird verdoppelt, bei einem kritischen Treffer gar verdreifacht. • Er macht kritische Treffer bei einer 17-20. • Die eigene RK wird in dieser Runde auf die reine Rüstung gesenkt, weder Magie noch Geschicklichkeit werden berücksichtigt. • Er patzt selbst bei einer 1-7 in 20. • Er verliert in der folgenden Runde die Initiative.
Passierschlag	Ja!

Finaler Schlag

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Alles nichts oder</i> , Stärke 14
Ausdauerverlust	10 + KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Der <i>finale Schlag</i> ist die Steigerung des <i>Alles-Nichts-oder</i>-Manövers:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender erhält -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson (max. -12) auf seinen Trefferwurf. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Wird das Ziel nicht getroffen, verliert der Anwender lediglich 6 AU. • Bei einem Treffer verdoppelt (bei einem kritischen Treffer vervierfacht) er seinen Schaden und richtet noch zusätzlich so viele Punkte an, wie sein aktueller Stärke-Wert beträgt*. • Er macht kritische Treffer bei einer 17-20. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kritische Treffer werden bei 17-20 erzielt. • Die eigene RK sinkt, wie in <i>Alles-nichts-oder</i> beschrieben. • Patzer werden bei 1-8 in 20 gelandet. • Die Initiative ist bis zum Ende des Kampfes um -6 verschlechtert. <p>*außergewöhnlichen Stärke zählt wie STÄ 19</p>
Passierschlag	Ja!

Der zählt trotzdem nur als Einer!

Kosten	6
Voraussetzung	<i>Ausfall</i> , STÄ 16 und KON 14, mindestens 12 Stufen/TW
Ausdauerverlust	16 + Stufe/TW des Ziels
Auswirkung	<p>Helden können dieses Manöver nur gegen Gegner anwenden, die mindestens zwei Größenkategorien größer sind, als sie selbst. Dabei widmen sie sich diesem ganze vier Runden, in denen sie nichts anderes tun können, im Falle ihres Erfolges aber wahrscheinlich verheerenden Schaden angerichtet haben.</p> <p>Der Charakter muß den unmittelbaren Nahkampf suchen, also darf er die ganze Zeit nicht weiter, als 2m von seinem Ziel entfernt sein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er darf nur unmodifizierte Trefferwürfe durchführen (also allein gemäß der ETW0-Skala) und muß von diesen auch noch -1 pro 3 Stufen/TW seines Ziels abziehen. • Weiterhin muß er jede Runde in Bewegung bleiben und sein Ziel dabei einmal umrunden, sprich von allen Seiten angreifen. • Der Schaden eines Treffers wird allein durch den Schadenswürfel definiert und nicht durch Stärke, Magie oder Spezialisierung modifiziert. • Er richtet kritische Treffer bei 16in20 an. Diese machen aber keinen Extra-Schaden, sondern „nur“ Wunden. Für jeden kritischen Treffer, den er landet, darf er in der Runde einen zusätzlichen Angriff, auch über sein Höchstmaß hinaus, ausführen, sooft, wie die Würfel fallen. <p>Die Anzahl der geschlagenen Wunden ist der Schlüssel zu diesem Manöver. Die meisten Kreaturen können 3-4 Wunden einstecken. Monstrositäten 6-8 und echte epische Viecher 9-12. Die Wahrscheinlichkeit ein Monster auf diese Weise zu erlegen ist also relativ groß, da in diesem Falle sogar Konstrukte, Untote, Teufel und Dämonen der Wunden-Regel untergeordnet werden. D.h, selbst wenn die das Manöver überleben, haben sie vielleicht erhebliche Abzüge auf ihre Würfe, was den Fortgang des Kampfes beeinflusst.</p> <p>Der Held schlägt sie halt in Stücke, wenn seine Waffe sie verletzen kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Ziel führt seine Gegenangriffe allein gegen den Anwender durch. Allerdings nur Nahkampfatacken. Es kann in dieser Zeit niemand anderen angreifen, oder besondere Fähigkeiten einsetzen. • In der ersten Runde hat es -2 auf den Treffer, in der zweiten und dritten -4 und in der vierten wieder -2 (da der Anwender es umrundet hat). • Hat der Anwender es geschafft das Ziel zu umrunden (egal, ob es dann besiegt ist, oder nicht), darf er den erlittenen Schaden ignorieren. Er hatte lediglich dramatische Auswirkungen. • Der Anwender kann das Manöver jederzeit abbrechen, dann aber werden die geschlagenen Wunden ignoriert und lediglich die angerichteten SP schlagen beim Feind zu Buche. <p>Gelingt das Manöver, büßt der Anwender 16 + Stufe/TW des Ziels an Ausdauer ein. Stirbt die Kreatur durch das Eingreifen Dritter vor Ablauf des Manövers, büßt der Held 10 AU pro Runde ein. Ebenso, wenn er das Manöver vorzeitig abbricht.</p>
Passierschlag	Ja!

Klingensturm

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Vorstoß</i> , Geschicklichkeit 16, mindestens 6 Stufen/TW
Ausdauerverlust	6 pro Runde
Auswirkung	<p>Der Angreifer setzt sich gegen zwei Gegner zur gleichen Zeit zur Wehr, indem er sie mit einem Schlaghagel seiner Waffen attackiert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dazu führt er Trefferwürfe -2 gegen beide Zielpersonen durch, statt einen Zielwechsel (-4) machen zu müssen. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kann nicht gegen mehr als zwei Zielpersonen verwendet werden. • Der Anwender muß in der Lage sein zwei Angriffe pro Runde ausführen zu können (entweder aufgrund seiner Spezialisierung/Stufe oder einer Fertigkeit, wie <i>beidhändigem Kampf</i>) • Die RK des Anwenders verbessert sich um 2 Punkte. • Er erleidet keine Patzer und macht kritische Treffer bei einer 18-20. • Kann nur mit Waffen der Größe >M< ausgeführt werden
Passierschlag	Mißlingt das Manöver, steht den Zielpersonen ein Passierschlag +6 zu, der bei 19in20 kritisch ist.

Schwertwurf

Kosten	2
Voraussetzung	Stärke 15
Ausdauerverlust	4 + Abzug für die Größenkategorie der Waffe (s.u.)
Auswirkung	<p>Wenn der Feind nicht zur Waffe kommt, kommt sie zu ihm. Mit diesem Manöver schleudert der Anwender eine Waffe, die eigentlich nicht zum Werfen geeignet ist. Darum sind kleine Waffen von diesem Manöver ausgeschlossen.</p> <p>Der Trefferwurf wird wie folgt modifiziert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pro 3 Meter Entfernung -1 • Größenkategorie der Waffe >M< -4 • Größenkategorie der Waffe >G< -6 <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auch wenn das Manöver <i>Schwertwurf</i> heißt, können auch Äxte, Streitkolben u.a. geworfen werden. • Der Waffenschaden wird normal ermittelt, die Punkte für Spezialisierung werden aber nicht berücksichtigt. • Mittlere Waffen verursachen einen zusätzlichen AU-Abzug von 4, große Waffen von 6
Passierschlag	Nein.

DER OGER

Der Kampfstil eines Ogers – gemeint ist hier ein Vertreter dieser Schule – beeindruckt weniger durch Eleganz oder Raffinesse, als vielmehr mit dem Ergebnis eines immensen Kräfteinsatzes. Kämpfer dieser Tradition zeichnen sich durch überdurchschnittliche Stärke aus, was es ihnen ermöglicht schwere Waffen leicht zu führen und einzelne Gegner rasch zu töten.

Attacke (siehe *Stier*)

Wuchtschlag

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Attacke</i> , Stärke 14
Ausdauerverlust	2 + ½ KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Krieger erschwert seinen Angriff um eine Ansage, die nicht höher sein darf, als das dreifache seines Schadensbonus durch Stärke.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gelingt sein Schlag, so fügt er diese Punkte als zusätzlichen Schaden zu. • Er richtet außerdem 2W4 +1 pro 3 Stufen/(kein Limit) AU-Verlust an • Mißlingt sein Angriff, so wird die Ansage in der nächsten Runde von seiner Initiative und RK abgezogen! <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Wuchtschlag kann nur mit Hieb Waffen ausgeführt werden, die über ihre Klinge wirken, also z.B. Äxten und alle Schwerter, deren Wirkung (auch) auf Hieben basiert <ul style="list-style-type: none"> ◦ Klingen wie Kurzscherwerter, Drusus, Degen und Rapiers scheiden aus, da sie in erster Linie über die Spitze wirken.
Passierschlag	Ja!

Hammerschlag

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Attacke</i> , STÄ 14
Ausdauerverlust	2 + ½ KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Krieger erschwert seinen Angriff um eine Ansage, die nicht höher sein darf, als das dreifache seines Schadensbonus durch Stärke.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gelingt sein Schlag, so fügt er diese Punkte als zusätzlichen Schaden zu. • Er richtet außerdem 2W4 +1 pro 2 Stufen/(kein Limit) AU-Verlust an • Mißlingt sein Angriff, so wird die Ansage in der nächsten Runde von seiner Initiative und RK abgezogen! <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Hammerschlag kann nur mit stumpfen Hieb Waffen ausgeführt werden, wie Streitkolben, Keulen, Kriegsflgel auch auch Kriegshämmern
Passierschlag	Ja!

Halbschwert – Mordhau

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Attacke</i> , STÄ 13, nur mit Hieb Waffen
Ausdauerverlust	8 + ½ KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender greift die Schwertklinge mit beiden Händen und schlägt mit dem Griff der Waffe auf sein Opfer ein. Dies macht ihn zunächst verwundbarer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Initiative ist um 6 erschwert • die RK ist um 4 verschlechtert • der Treffer ist um -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson (kein Limit) erschwert <p>Trifft er aber sein Ziel, hat er die Chance es k.o. Zu schlagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dem Ziel muß ein KON-Wurf gelingen. Dieser ist um den Schadenswürfel der Waffe erschwert <ul style="list-style-type: none"> ◦ alle Boni werden ignoriert • Schafft das Ziel seinen KON-Wurf nicht, ist es 1W4+1 Runde handlungsunfähig und kann sich nur noch mit halbem BF bewegen • Auch wenn der Wurf gelingt, verliert die Zielperson AU in Höhe von 2W4 +1 pro Schadensbonus (aufgrund von STÄ) <p>Das Manöver kann nicht gegen Gegner angewandt werden, die zwei Größenkategorien größer als der Anwender sind. Bestimmte Gegner wie amorphe Lebensformen, Untote, Drachen oder Konstrukte sind immun. Extraplanare Wesen wie TanarRi, Baatezu, Elemente werden nicht bewußtlos, sind aber ggf. benommen und nehmen kurzzeitig Abzüge hin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auch wenn das Manöver Halbschwert heißt, kann es auch mit anderen Hieb Waffen ausgeführt werden, um nicht tödliche Angriffe auszuführen. <p><u>Beispiel:</u> Garth greift zum Halbschwert-Manöver und wuchtet nach einem Banditen. Er trifft und der Bandit muß nun einen KON-Wurf (13) machen, der um 8 (Langschwert = W8) erschwert ist. Der Bandit würfelt eine 2 und bleibt handlungsfähig. Doch er erleidet einen AU-Verlust von 2W4 +2 (Garth hat STÄ 17). Er würfelt eine 7+2 = -9 AU.</p>
Passierschlag	Ja!

Schildspalter

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Wucht-</i> oder <i>Hammerschlag</i> , Axt oder Zweihandschwert, STÄ 15
Ausdauerverlust	4 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender richtet seine Waffe gezielt auf den Schild des Feindes. Es kommt dabei nicht zum Schaden am Gegner selbst.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Treffer wirkt wie ein <i>zerstörerischer Schlag</i> und erfordert sofort einen RW des Schildes, bei dessen Misslingen er zerstört wird (magische Schilde werden vom Arm gerissen. Das tut allerdings weh und richtet den halben gewürfelten Schaden an). <ul style="list-style-type: none"> ◦ RW für Holzschilde sind 10, für Metallschilde 7, für Turmschilde 6 und für primitive Schilde 16. ◦ Der RW wird noch um den STÄ-Schadensbonus des Anwenders erschwert • Auch wenn das Manöver <i>Schildspalter</i> heißt, kann es gegen eine Rüstung eingesetzt werden. In diesem Fall richtet der Anwender keine SP gegen sein Opfer an, aber je 5 SP seines Angriffes reduzieren die RK einer Rüstung um 1 Punkt. Rüstungen, die auf RK 9 geprügelt werden verlieren ihre Schutzwirkung. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Magische Rüstungen können nur von magischen Waffen beschädigt werden. Sie sind nicht vollends zerstört, aber soweit in ihre Einzelteile zerlegt, das

	<p>man sie komplett neu anlegen müßte, um sie wieder nutzen zu können.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Trägt das Ziel einen Schild, muß erst dieser ausgeschaltet werden, bevor die Rüstung beschädigt werden kann. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da das Ziel der Schild ist, wird er in der Berechnung der RK für diesen Schlag nicht mit einbezogen, es sei denn, der Träger hat die Fertigkeit <i>Schild führen!</i> • Das Manöver kann benutzt werden, um Konstrukte zu beschädigen. Diese erleiden keine tatsächlichen SP, aber verlieren pro gewürfelter 5 SP ein Punkt RK, bis sie RK 9 erreicht haben. Der AU-Verlust berechnet sie hier aber $8 + \frac{1}{2}$ TW des Konstruktes. <p>Mächtige Kreaturen, etwa Drachen, richten mit ihren Klauen durchaus solchen Schaden an und können wackere Recken so aus ihrer Rüstung pellen. Dies machen sie aber nicht gezielt. Vielmehr reduzieren ihre Treffer mit je 10 SP den Schutzwert um 1. So würde ein Schuld bei 10 Punkten unbrauchbar. Ein Plattenpanzer (RK 3) nach 60 SP.</p>
Passierschlag	Ja!

Rundumschlag

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Wucht-</i> oder <i>Hammerschlag</i> , STÄ 15 und GES 14, die verwendete Waffe muß spezialisiert sein und mindestens Größe M haben
Ausdauerverlust	8 +2 pro Zielperson
Auswirkung	<p>Der Angreifer lässt die Waffe kreisen und ist in der Lage bis zu vier Gegner, die sich in Nahkampfdistanz befinden, gleichzeitig anzugreifen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dabei erleidet er auf den ersten Gegner -1, den zweiten -2, den dritten -3 und den vierten -4 auf den Trefferwurf. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Verfehlt er eine Zielperson aufgrund der Abzüge, werden alle nachfolgenden auch verfehlt. Dies hat leider keinen Einfluß auf die u.g. Abzüge. • Der Schaden wird einmal für alle gewürfelt. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Rundumschlag kann nicht gleich in der nächsten Runde, sondern erst in der übernächsten, wiederholt werden. • Der Anwender muß in der Runde nach dem Rundumschlag -2 pro Zielperson auf seine Initiative und RK hinnehmen! <p>Beispiel: Garth (KÄM 12) wird von vier Githyanki (RK 3) bedrängt. Er muß (mit allen Boni) eine 2 würfeln, um sie zu treffen. Er entscheidet sich für einen Befreiungsschlag und würfelt insgesamt eine 10. Für den ersten Githyanki gilt ein Abzug von -1, also $9 =$ getroffen. Für den zweiten -2, den dritten -3 und den vierten -4 was einer 6 entspricht und auch ausreicht. Er trifft alle und würfelt einmal den Schaden aus, den jeder bekommt. Anschließend muß er selber $8+(2 \times 4)=16$ AU-Verlust hinnehmen. In der folgenden Runde hat er leider -8 auf Initiative und RK!</p>
Passierschlag	Jedem verfehlten Gegner steht ein Passierschlag zu!

Keulenschwinger

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Hammerschlag</i> , STÄ 16, kann nur mit Keulen, Hämmern und Streitkolben ausgeführt werden
Ausdauerverlust	6 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Schiere, wütende Kraft ist der Schlüssel zu diesem Manöver. Der <i>Keulenschwinger</i> wirkt nicht sonderlich elegant und er setzt sich dem Risiko eines Treffers aus, für die Chance heftigen Schaden zu machen:</p> <p>Der Anwender entscheidet wie viel Wucht er in den Schlag stecken will. Dazu steht ihm eine Spanne zur Verfügung die +1 pro 2 Stufen beträgt (kein Limit).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seine RK verschlechtert sich in dieser und der folgenden Runde um diesen Wert. • Wenn er einen Treffer landet, addiert er den Wert zu seinem Schaden. • Die Zielperson erleidet neben dem Schaden (und ggf. Wunden) ein <i>Niederwerfen</i> und muß zusätzlich einen KON-Wurf schaffen, der um den o.g. Wert erschwert ist! <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gelingt dieser nicht, hat sie in dieser und der nächsten Runde keine Angriffe! • Die Zielperson verliert bei einem Treffer 3W4 +1 pro 2 Stufen/TW des Anwenders (kein Limit) AU! <p>Grottenschrute, Oger, Riesen und andere Keulenschwinger nutzen dieses Manöver gern, da es ihnen angeboren ist. Sie können automatisch +2/TW auf den Wurf addieren, erleiden keinen AU-Verlust, müssen aber auch den RK-Malus hinnehmen.</p>
Passierschlag	Mißlingt das Manöver, steht der Zielperson ein Passierschlag zu, der bei 17in20 kritisch ist!

Knochenbrecher

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Hammerschlag</i> , STÄ 13, nur mit Hämmern und Streitkolben
Ausdauerverlust	2 + ½ KON der Zielperson
Auswirkung	<p>Die Besonderheit von Hämmern und Streitkolben besteht darin viel Kraft auf einen Punkt zu bringen, was dazu führen kann, daß selbst die stabilste Rüstung buchstäblich einknickt. Die Technik hinter dieser Kraft heißt <i>Knochenbrecher</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender dieses Manövers führt einen konzentrierten Schlag aus, was sich in einem Treffermalus von -1 pro 2 Stufen/TW der Zielperson zeigt (max. -10). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gelingt der Treffer, richtet der Anwender 2W4 +1 pro 2 Stufen (kein Limit) AU-Verlust an. ◦ Für je 4 SP verliert die Rüstung seiner Zielperson (sofern sie eine trägt) 1 Punkt Schutz. ◦ Magische Rüstungen können nur von magischen Waffen beschädigt werden. Sie sind nicht vollends zerstört, aber soweit in ihre Einzelteile zerlegt, das man sie komplett neu anlegen müßte, um sie wieder nutzen zu können. • Das Manöver kann benutzt werden, um Konstrukte zu beschädigen. Diese erleiden keine tatsächlichen SP, aber verlieren pro gewürfelten 5 SP ein Punkt RK, bis sie RK 9 erreicht haben. Der AU-Verlust berechnet sie hier aber 8 + ½ TW des Konstruktes.
Passierschlag	Ja!

Stoß

Kosten	2
Voraussetzung	Stärke 12, mindestens Stufe 6
Ausdauerverlust	6 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Dieses Manöver gewährt dem Anwender einen zusätzlichen Angriff am Ende der Runde. Dieser Angriff ist ein normaler Trefferwurf, auf den ein Malus -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson gerechnet wird.</p> <p><i>Stoß</i> symbolisiert einen Tritt, einen Schulter- oder Ellenbogenstoß, einen Schubs mit der Hüfte, oder was dem Spieler einfällt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Falle eines Treffers wird das Opfer 2m (+1m für jede Größenkategorie, die es kleiner ist, als der Held) von diesem zurückgestoßen. • Außerdem muß es in der nächsten Initiative einen Malus von -4 hinnehmen. • Er richtet außerdem 1W2 +1 pro 3 Stufen (kein Limit) AU-Verlust an • Das Manöver kann nicht gegen Wesen ausgeführt werden, die zwei (oder mehr) Größenkategorien größer sind, als der Anwender.
Passierschlag	Ja!

DAS EIS

Vertreter des Eises sind meist abgebrühte, nervenstarke Charaktere. Sie ziehen ihre Kraft aus der genauen Beobachtung des Feindes und der Umgebung. Sie lassen sich Zeit, bevor sie zuschlagen, dann aber ist ihre Antwort oftmals umso tödlicher.

Finte (siehe *Schlange*)

Abwarten 1+2

Kosten	2+1
Voraussetzung	<i>Finte</i> , <i>Abwarten 2</i> setzt <i>Abwarten 1</i> voraus, WEI 13
Ausdauerverlust	2, bzw. 4
Auswirkung	<p>Kämpfer mit eisernen Nerven lassen erst einen Gegner seine Angriffe ausführen, ehe sie selbst zuschlagen. Wenn sie aber selbst am Zug sind, wissen sie, wo und wie sie am besten die Verteidigung des Feindes unterlaufen. Mit anderen Worten sie verzichten freiwillig auf ihre Initiative, um besser zu treffen.</p> <p>Der Anwender muß dieses Manöver vor dem Auswürfeln der Initiative bekannt geben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie richten daher pro Angriff 2 Schadenspunkte mehr an. • Mit <i>Abwarten 2</i> sogar 4 Schadenspunkte mehr.
Passierschlag	Ja!

Fokus verschieben

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Finte</i> , GES 14, mindestens Stufe 6
Ausdauerverlust	4 + 3 für jeden Wiederholungswurf
Auswirkung	<p>Im letzten Moment verschiebt der Anwender den Fokus seiner Attacken. Statt mit dem Schwert zu schneiden, sticht er. Statt mit dem Kopf seines Streithammers, schlägt er mit dem Knauf usw.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um dieses Manöver einsetzen zu können, muß der Anwender auf seine Initiative verzichten und als letzter angreifen. • Dafür darf er <u>jeden</u> Nahkampfangriff, den er in dieser Runde verfehlt hat wiederholen. Der Spieler kann selber bestimmen, wie viele seine Fehlschläge er wiederholen möchte. • Trifft er, dann addiert er zu jedem Schaden den halben Schadenswürfel der Waffe.
Passierschlag	Für jeden Wiederholungswurf, den der Anwender nicht trifft, erleidet er einen Passierschlag!

Stiller Beobachter

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Finte</i> , INT 13, mindestens 3. Stufe/TW
Ausdauerverlust	3 +3 pro Kampfgefährte
Auswirkung	<p>Dieses Manöver kann nur dann angewandt werden, wenn außer dem Anwender noch andere seinen Feind direkt bekämpfen.</p> <p>Der Anwender beobachtet dabei die Angriffe seiner Gefährten auf seine Zielperson und leitet aus deren Ergebnisse für sich eine Attacke ab, die dem Gegner am meisten schadet, oder wenigstens dessen Verteidigung unterläuft.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender muß auf seine Initiative verzichten und handelt als letzter in der Runde • Außer dem Anwender muß mindestens ein anderer SC oder NSC die Zielperson mit ihm bekämpfen. • Der Anwender muß entweder die höchste oder niedrigste Stufe unter den Angreifern besitzen. <p>Abhängig davon, ob der Anwender die höchste oder niedrigste Stufe hat, sind seine Zuschläge.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hat er die höchste Stufe, darf er +1 pro 2 Stufen addieren (kein Limit). • Hat er die niedrigste Stufe, darf er +1 pro 4 Stufen addieren (kein Limit). <p>Der Anwender darf nun, wenn er am Zug ist, einen Angriff machen, bei dem er den Bonus auf seinen Treffer oder auf seinen Schaden addiert (weitere Angriffe führt er normal aus).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Für jeden Kampfgefährten, den er beobachten konnte darf er noch einmal <ul style="list-style-type: none"> ◦ +2 auf seinen Wurf addieren, wenn sie weniger Stufen als er hatten. ◦ +3 auf seinen Wurf addieren, wenn sie mehr Stufen als er hatten.
Passierschlag	Ja! In diesem Fall richtet ein Passierschlag sogar doppelten Schaden an, was sogar zu zwei Wunden im Falle eines kritischen Treffers führen kann.

Schild umgehen

Kosten	3
Voraussetzung	STÄ und GES 13, mindestens 6. Stufe /TW
Ausdauerverlust	2 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Dieses Manöver dient dazu den Schild einer Zielperson zu neutralisieren. Dazu täuscht der Anwender einen Angriff an, der seine Zielperson zwingt, ihren Schild in eine Position zu bringen, die er dann umgeht, indem er z.B. seine Waffe hinter diesem eindreht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender verzichtet auf seine Initiative und attackiert als letzter. • Er führt einen Treffer gegen die RK der Zielperson, aus der deren Schild mit allen Boni und ggf. <i>Schild führen</i> herausgerechnet wird. • Im Falle eines Treffers verursacht der Anwender +1 pro 2 Stufen/TW SP (kein Limit) mehr. • Auch wenn das Manöver <i>Schild umgehen</i> heißt, neutralisiert es genauso gut die RK-Auswirkungen der Fertigkeit <i>Parierkampf</i>. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Schild führen</i> nützt nichts gegen dieses Manöver!
Passierschlag	Ja!

Eherne Wacht

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Finte</i> , mehr als ein Angriff pro Runde
Ausdauerverlust	4 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender läßt seine Zielperson kommen (d.h. er verzichtet auf seine Initiative) und opfert eine eigene Angriffs-Aktion. Technisch lenkt er den Hieb des Gegners weiträumig ab, um dessen Verteidigung zu öffnen und dann eine höhere Trefferchance zu haben. Dies geht nur, wenn dem Charakter mehr als ein Angriff pro Runde zur Verfügung steht. Seinen nächsten Angriff führt er dann mit +1 pro 3 Stufen/TW (kein Limit) auf den Treffer und den Schaden aus.</p> <p>Ein erfahrener Kämpfer kann seine Chancen noch mehr steigern, wenn er statt einen Angriff, zwei pro Runde opfern kann. In diesem Fall steigen seine Zuschläge für Treffer und Schaden auf +1 pro 2 Stufen/TW.</p>
Passierschlag	Ja!

Windmühle

Kosten	3
Voraussetzung	<i>Fokus verschieben</i> . INT 13 (für die nötige Übersicht) Hilft nicht gegen Waffen der Kategorie >G<
Ausdauerverlust	8 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Mit der Windmühle taucht der Anwender in den Angriffsbogen der Waffe seines Feindes hinein, beschleunigt diesen mit seiner Waffe und wendet ihn gegen diesen selbst.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um das Manöver anzuwenden, muss der Anwender auf seine Initiative verzichten. • Treffer gegen ihn sind um -1 pro 4 Stufen des Anwenders erschwert (kein Limit). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Wird der Anwender dennoch getroffen, kommt das Manöver nicht zur Ausführung. Er erleidet 4 AU-Verlust und einen Passierschlag. • Wird der Anwender verfehlt, kommt es automatisch zur <i>Windmühle</i> und die Zielperson muss nun einen Treffer gegen sich selbst auswürfeln (mit allen Boni/Mali). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Verfehlt sie sich, dann erleidet sie immer noch AU-Verlust in Höhe von 1W4 +1 pro 3 Stufen des Anwenders (kein Limit). ◦ Trifft sie sich, dann erleidet sie automatisch Höchstschaden + den Schadensbonus aufgrund von Stärke des Anwenders.
Passierschlag	Ja!

Nerven aus Stahl

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Eherne Wacht</i> , mindestens 9 Stufen/TW
Ausdauerverlust	6 + GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender verzichtet auf seine Initiative und läßt alle Angriffe über sich ergehen. Dabei beobachtet er das Verhalten des Gegners genau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn er an der Reihe ist, macht er einen einzelnen Angriff, der bei 17in20 kritisch ist. • In jedem Fall darf er +1 pro Stufe/TW (kein Limit) auf seinen Schaden addieren. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der folgenden Runde darf sich der Anwender nicht bewegen und erhält -6 auf seine Initiative.
Passierschlag	Ja!

Momentum

Kosten	4
Voraussetzung	<i>Nerven aus Stahl</i> , WEI 14, Gewinn der Initiative, mindestens 12 Stufen/TW
Ausdauerverlust	10 + GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Anwender versinkt im Augenblick und erwägt die Aktionen der kompletten nächsten Kampfunde im Voraus. Er erahnt darum alle Handlungen und Attacken gegen sich und ist bestens darauf vorbereitet sie abzublocken und selbst die Verteidigung des Gegners zu durchbrechen.</p> <p>Das Momentum kann nur gegen eine einzelne Zielperson angewandt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zunächst muß der Anwender die Initiative um 6 Punkte gewinnen und darf bis zum Einsetzen seiner Handlung keinen Treffer einstecken oder einen RW nicht geschafft haben. • Wenn der Anwender am Zug ist <ul style="list-style-type: none"> ◦ hat er eine zusätzliche Attacke mit seiner Hauptwaffe ◦ führt er seine Angriffe mit +1 pro 2 Stufen (kein Limit) auf Treffer aus ◦ macht kritische Treffer bei 18in20 ◦ darf seinen Waffenschaden einmal verdoppeln (der Spieler wählt, welchen Wurf, dies kann er auch entscheiden, nachdem er alle gewürfelt hat) ◦ fügt seinem Gegner bei einem Treffer 2W4 +1 pro 2 Stufen (kein Limit) AU-Verlust zu <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender patzt bei 6in20 • wenn er einmal patzt gelten alle Angriffe als nicht gelungen! • In der folgenden Runde hat der Anwender <ul style="list-style-type: none"> ◦ -6 auf Initiative ◦ nur noch einen Angriff pro Runde, der halben Schaden macht ◦ nur halben BF • das Manöver kann pro Zielperson nur einmal angewandt
Passierschlag	Ja!

Stangenwaffen-Manöver

Diese Manöverschule teilt sich im Wesentlichen in zwei Bereiche: Ein Teil der Manöver eignet sich für einfache Leute, wie Bauern, Milizen oder Magier, die selten komplexe Manöver erlernen können, sich aber dennoch effektiv wehren müssen.

Der andere Teil hingegen richtet sich an Schlachtfeldexperten, wie Formationskämpfer, bzw. jene, die auf Distanz Unterstützung leisten und Feinde angreifen, ohne sich selber Angriffen aussetzen zu müssen.

Auf Distanz halten

Kosten	1
Voraussetzung	STÄ 8, Stecken, Speer, Dreizack
Ausdauerverlust	2
Auswirkung	<p>Der Anwender versucht alles, um sich einen Angreifer auf Distanz zu halten und zwar am anderen Ende seiner Stangenwaffe, wie einem Speer oder auch Stecken. Er vermeidet selber Angriffe und ist bemüht auszuweichen, d.h. er führt keine eigenen Trefferwürfe durch, sondern deutet sie nur an, wedelt mit der Waffe und <i>stößt</i> Angreifer von sich fort. Durch seine Aktion wird die Chance im Nahkampf getroffen zu werden minimiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle Attacken gegen ihn werden durch die Stufen-/TW-Differenz zwischen ihm und dem Angreifer modifiziert, um die jeweilige Kampferfahrung zu berücksichtigen: Pro Stufe/TW -1/+1 auf Treffer. Ein -1 ist jedoch das Minimum. <ul style="list-style-type: none"> ◦ <u>Beispiel</u>: Ein Magier der 6. Stufe, der sich mit einem Stecken gegen einen Ork (1 TW) wehrt, wäre also um -5 schwerer zu treffen. Der gleiche Magier würde gegen ein 9 TW-Monster nur mit -1 geschützt. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dieses Manöver kann nur gegen <u>einen</u> Gegner eingesetzt werden. Wird der Anwender von zwei oder mehr Feinden attackiert, kann das Manöver nicht zum Zug kommen. • Es wirkt nur gegen Feinde, die nicht größer sind, als der Anwender. • Gegen Feinde, die kleiner sind, als der Anwender werden alle Abzüge verdoppelt. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Wäre unser Magier im Beispiel ein Mensch, der gegen einen Goblins kämpft, statt einem Orks, dann beträgt der Malus nicht -5, sondern -10! • für jeden zusätzlichen Nahkampfangriff schmilzt der Malus um 1. Greift beispielsweise ein Gargyl an (der 4 Angriffe pro Runde hat), so wird sein Malus um 3 Punkte reduziert. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Aber ein -1 bleibt immer. <p>Einen Feind auf Distanz zu halten ist ein sinnvolles Manöver für alle Charaktere, deren Kampffertigkeiten eher basal sind und die fürchten müssen, in einem Zweikampf schnell übermannt zu werden. Es kann darum lebensverlängernd sein, bis Kameraden zu Hilfe kommen.</p>
Passierschlag	Nein!

Auf die Finger hauen

Kosten	2
Voraussetzung	GES 10
Ausdauerverlust	4 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Mittels einer langen Waffe kann der Anwender versuchen seinem Feind von Angriffen abzuhalten oder diese zu erschweren. Dabei zielt er auf die Waffenhand der Zielperson, was ihm einen Trefferbonus von +1 pro 2 Stufen (max. +8) beschert, da er nicht die Panzerung angreift, sondern unerwartet die Waffenhand.</p> <p>Die Zielperson muß den Schadenswürfel der Waffe als Malus auf ihre eigenen Treffer in dieser oder der folgenden Runde hinnehmen.</p> <p><u>Beispiel:</u> Felonius (ZAK 8) haut mit seinem Stecken (W6) einem angreifenden Oger auf die Finger. Er erhält +4 auf seine Attacke und trifft. Der Oger kann ihn nun mit seinem nächsten Schlag seinerseits um -6 (Schadenswürfel des Steckens) angreifen.</p> <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kann pro Ziel nur einmal im Kampf durchgeführt werden, da der Gegner nun um das Manöver weiß • gelingt dem Anwender ein kritischer Treffer, dann läßt die Zielperson ihre Waffe automatisch fallen. • Wenn der DM zustimmt, kann das Manöver auch gegen die Klauen eines Monsters eingesetzt werden.
Passierschlag	Ja!

Straucheln – Zwischen die Beine

Kosten	1
Voraussetzung	STÄ und GES je 9
Ausdauerverlust	4 + ½ Stärke der Zielperson
Auswirkung	<p>Dies ist ein nicht tödliches Manövers, welches den Feind stoppen oder wenigstens behindern soll. Der Anwender stößt der Zielperson den Stecken/Speer zwischen die Beine, um sie zu Fall zu bringen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dazu ist ein Trefferwurf notwendig, der um -1 pro 3 Stufen/TW der Zielperson erschwert ist (max. -6). • Wenn er gelingt, dann muß der Zielperson ein GES-Wurf gelingen, oder sie erleidet einen <i>Sturz</i> (siehe Patzer). • Selbst wenn der Wurf lingt, erleidet die Zielperson -2 auf ihren nächsten Treffer, Schaden und RW. • In der folgenden Runde hat die Zielperson nur noch ihren halben Bewegungsfaktor. • Vierbeinige Ziele, oder solche die größer sind als der Anwender, erleiden nur den halben Abzug.
Passierschlag	Ja!

Langer Stoß

Kosten	2
Voraussetzung	STÄ 10 und GES 10
Ausdauerverlust	2 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Speere und Stecken haben schon von sich aus eine erhöhte Reichweite. Diese kann aber von ihrem Träger noch dadurch erhöht werden, das er sie am äußersten Ende faßt und seinen ganzen Körper in einer Bewegung streckt.</p> <p>Nicht nur kann er auf diese Weise weiter aus der Reichweite der Zielperson bleiben, diese rechnet auch nicht unbedingt mit einem Angriff aus so großer Entfernung.</p> <p>Der lange Stoß hat darum die Vorteile</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Trefferchance um +1 pro 2 Stufen/TW zu erhöhen (kein Limit) • die Reichweite um weitere 2m / 1 Kästchen zu erhöhen (je nach länge er Waffe auch mehr → DM-Entscheidung) <p>Allerdings hat er auch Nachteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Patzer-Wahrscheinlichkeit steigt auf 3in20, da die Handhabung erschwert ist • Die RK des Anwenders gegen Geschosse und seine RW sinken um -2 in dieser und der folgenden Runde, da er seine eigene Deckung vernachlässigt • Ungeachtet aller Spezialisierung und Initiative ist dies der einzige Angriff des Anwenders in der Runde
Passierschlag	Nein.

Rudern – Stich und schwing'

Kosten	4
Voraussetzung	STÄ 11 und Stangenwaffen (z.B. Hellebarde, Glefe, Partisane, etc.)
Ausdauerverlust	2 + ¼ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Einfachheit halber wird angenommen, das die Stangenwaffe über eine Spitze und einen Haken oder eine Art Beilklinge verfügt, bzw. geschwungen ist.</p> <p>Der Anwender führt gewissermaßen zwei Angriffe in einer Bewegung aus: Er sticht nach der Zielperson und zieht seine Waffe dann kraftvoll zu sich zurück, wobei er versucht mit der Klinge den Gegner aufzuschlitzen, oder mit dem Widerstand zu Fall zu bringen.</p> <p>Dies ist eigentlich eine Formations-Technik, deren Wirkung durch mehrere Kämpfer erhöht wird.</p> <p>Der Anwender führt einen Trefferwurf durch, der um +1 pro 3 Stufen/TW erleichtert ist.</p> <p>Trifft er</p> <ul style="list-style-type: none"> • richtet er Schaden mit dem Stich an und mit der Klinge, d.h. er darf zweimal Schaden auswürfeln • die Zielperson muß einen GES-Wurf schaffen oder stürzt, bzw. verliert ihre Waffe (50:50) <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit jedem weiteren Angreifer, der <i>Rudern</i> gegen die Zielperson anwendet, erschwert sich deren GES um -2! • Anwender dieses Manövers haben nur diesen einen Angriff pro Runde, ungeachtet ihrer Spezialisierungen oder Initiative! • Wegen der Länge von Stangenwaffen kann das Manöver gut als Unterstützung aus der 2-3 Reihe heraus angewandt werden. D.h. der Anwender kann selbst relativ sicher vor Nahkampfangriffen agieren. Hobgoblins und Githyanki sind bekannte Rassen, die Gruppen aus Stangenwaffen-Trägern aufstellen!
Passierschlag	Nein.

Tod von oben

Kosten	2
Voraussetzung	STÄ 12, Speer oder entsprechende Langwaffe
Ausdauerverlust	4 +½ GES
Auswirkung	<p>Der Anwender führt seinen Speer in einer hohen Haltung: Die führende Hand ist auf Kopfhöhe oder darüber. Stöße mit der Waffe gehen hier nach schräg unten. Dies hat einige Vor- und einige Nachteile: Der Tod von oben bedingt</p> <ul style="list-style-type: none"> das der Anwender dicht an die Zielperson heran kommt, da er in dieser Haltung den Speer sehr weit an der Spitze führen muß und auf den Distanzvorteil verzichtet (nur noch 1 Kästchen / 2m Distanz) <p>Dafür</p> <ul style="list-style-type: none"> wird aus der RK der Zielperson dessen GES und alle Schildboni herausgerechnet (nicht bei <i>Schild führen</i>) wird der Schaden um +1 pro 2 Stufen (kein Limit) erhöht. Die Initiative gegenüber der Zielperson steigt um +2, da sie an der Haltung des Anwenders nicht abschätzen kann, ob dieser zustößt oder nicht doch wirft und sich auf beides einstellen muß. Das Manöver kann pro Ziel nur einmal ausgeführt werden.
Passierschlag	Ja!

Rotieren

Kosten	2
Voraussetzung	STÄ + GES je 9
Ausdauerverlust	6
Auswirkung	<p>Der Anwender packt seinen Speer oder Stecken am hinteren Ende und dreht ihn mit Wucht über seinem Kopf. Dies gleicht einem <i>Befreiungsschlag</i>. Und ja, das läßt sich auch in Hüfthöhe vorstellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Anwender würfelt einen einzigen Angriff, ungeachtet von Spezialisierung und Initiative. Er kann mit diesem Angriff bis zu vier Gegner um sich herum attackieren. Jeder Treffer richtet den ½ erwürfelten Schaden an. Für jeden Treffer muß der Anwender -1 auf einen STÄ-Wurf hinnehmen, der am Ende des Angriffes zeigt, ob er seine Waffe festhalten konnte oder nicht. <ul style="list-style-type: none"> Wenn nicht, fliegt sie 2W4m von ihm weg (Waffe verloren). Auch wenn er nicht trifft, zwingt dieses Manöver seine Gegner dazu, sich in der nächsten Runde von ihm zurückzuziehen (1x BF), oder, wenn sie nach ihm noch dran sein sollten, -4 auf ihre Treffer hinzunehmen bevor sie sich zurückzuziehen müssen. <p><u>Beispiel:</u> Ein Magier wird von vier Goblins bedrängt. Er läßt seinen Stecken rotieren und würfelt einen einfachen Trefferwurf: 17. Das reicht, um jeden Goblin zu treffen. Als Schaden würfelt er 1W6 = 4. Jeder Goblin nimmt nun 2 SP hin. Alle müssen sich in der nächsten Runde von dem Magier zurückziehen: BF = 1 Feld. Bei der nächsten Bewegung dürfen sie wieder auf ihn zukommen. Der Magier muß seinerseits einen STÄ-Wurf -4 machen, da er vier Goblins getroffen hat. Er würfelt eine 13, was seine Stärke übertrifft, und verliert seinen Stecken.</p>
Passierschlag	Nein.

Spiessgespann – Stangenwaffe

Kosten	2
Voraussetzung	Stärke 14, nur gegen Ziele der Größenkategorie Ü+ (also mehr als 3,8m)
Ausdauerverlust	4 +1 pro TW des Ziels
Auswirkung	<p>Viele Völker haben schmerzhaft Erfahrungen im Kampf gegen gewaltige Bestien gemacht und es als sinnvoll betrachtet, sogenannte Gespanne einzusetzen. Bei einem Gespann kämpft ein Teil der Mitglieder direkt gegen ein Monster, während die anderen versuchen, massive Treffer mit entsprechenden Waffen zu landen.</p> <p>Dem zufolge ist dieses Manöver auch eigentlich nur für ganz besondere Situation geeignet, doch man weiß nie, was den Helden so einfällt. Bei einem regulären Einsatz kommt auch nicht eine x-beliebig Waffe zum Einsatz, sondern ein massiver Drachenspieß, auch Echsenpieß oder Bestienlanze geheißen.</p> <p>Diese speziell angefertigten Stangenwaffen sind mit Widerhaken ausgestattet, mit der Absicht im Ziel zu verbleiben und haben verstärkte Schäfte. Sie sind entsprechend schwer und teuer.</p> <p>Der Anwender handelt wie erwähnt nicht allein. Dieses Manöver bezieht sich aber auf seine eigene Fähigkeit im Umgang mit der Waffe. Unterstützer brauchen dieses Manöver nicht zu beherrschen – müssen aber seinen Anweisungen folgen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender hat ungeachtet von Initiative und Fähigkeiten nur einen einzelnen Angriff pro Runde, zu dem er +1 pro 2 Stufen/TW addieren darf (kein Limit). • Wenn er trifft, richtet er zunächst ½ Waffenschaden an. • Die Waffe gilt dann aber als im Ziel verhakt. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sie bleibt verhakt, solange der Anwender sie hält. Läßt er sie los, kann sie herausgezogen werden. Hier ist zu beachten, das der Anwender pro Runde massiv Ausdauer verliert. Sinkt sie auf Null, läßt er los. ◦ Nur durch die verhakte Waffe erleidet das Ziel Mali auf Treffer und RK. Diese betragen -1 pro 2 Stufen/TW des Anwenders (max. -10). Diese Abzüge erlischen, wenn der Anwender die Waffe losläßt. ◦ Bei einem kritischen Treffer verliert das Ziel für den Rest des Kampfes einen Nahkampfangriff pro Runde (mindestens einer bleibt immer). ◦ Bestimmte Angriffe können nach DM-Entscheid erschwert sein, oder Boni für die Angreifer geben. Der o.g. Malus würde sich z.B. immer positiv auf den RW gegen Odem für die Mitstreiter auszahlen. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Angewandt werden kann dieses Manöver nur gegen sehr große Ziele. • Hat das Ziel die Gelegenheit die Waffe aus sich herauszuziehen, gelingt ihr das nur, wenn sie einen RW → Todestrahlen schafft um den Schmerz zu überwinden. Denn das Herausziehen verursacht noch einmal doppelten Waffenschaden. • Wenn die Waffe lang genug ist, können weitere Kämpfer den Anwender beim Halten unterstützen: Die Hälfte der aktuellen Ausdauerpunkte der Helfer, werden dem Anwender temporär gut geschrieben. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Spitzfindigkeiten, wie viele Gefährten den Anwender an der Lanze unterstützen können, sollten ihm Vorfeld geklärt werden. • Mehrere Stangenwaffen addieren sich in ihren Wirkungen auf und können großen Bestien rasch den Garaus machen. <p>Ein bekanntes Beispiel für dieses Manöver liefern v.a. die Zwerge: Sie haben es im Kampf gegen Drachen zu einer Tradition gemacht.</p> <p><u>Beispiel:</u> Gratek (KÄM 8) führt einen Drachenspieß und attackiert einen Lindwurm (7+7 TW). Dessen RK 3 trafe er mit 14in20. Er addiert +4 auf seinen Wurf und trifft. Der Lindwurm muß nun seinerseits -4 auf seine Treffer und seine RK hinnehmen. Grateks Gefährten können den Lindwurm nun leichter bekämpfen, solange er ihn hält. Doch der Zwerg verliert pro Runde 11 AU-Punkte. Also entweder beeilen sich seine Leute, oder sie schicken jemanden, der ihn unterstützt.</p>
Passierschlag	Nein.

Manöver mit dem Schild

Schildhieb

Kosten	1
Voraussetzung	<i>Schild führen</i> . Mindestens Holzschild. Nicht möglich mit Tartsche, primitivem Schild (geht kaputt) oder Turmschild und STÄ 10
Ausdauerverlust	2 + ½ STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Der Schild wird als Waffe genutzt, dadurch geht in dieser und der nächsten Runde sein Verteidigungsbonus verloren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender kann den <i>Schildstoß</i> nur anstelle eines regulären Angriffes benutzen und auch nur einmal pro Runde. <p>So ein Schild ist eine ziemlich große Waffe. Deshalb erfolgt der Trefferwurf gegen die reine Rüstklasse des Gegners (keine Geschicklichkeit, keine Magie).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Schaden beträgt 1-3 +Schadensbonus (Stärke). <ul style="list-style-type: none"> ◦ Schilde mit Stoßbuckel oder Dorn richten 1W6 SP an. Die Initiative des Gegners wird für die nächste Runde um die Anzahl der Schadenspunkte gesenkt! ◦ Die Zielperson verliert durch einen Treffer zusätzlich AU in Höhe von 1W4 +STÄ-Schadensbonus des Anwenders.
Passierschlag	Ja!

Volle Deckung

Kosten	1
Voraussetzung	<i>Schild führen</i> , mindestens Holzschild. Tartsche ist unwirksam.
Ausdauerverlust	4
Auswirkung	<p>Der Kämpfer verzichtet auf jegliche Angriffsaktion und verbirgt sich allein hinter seinem Schild. Er kann Anweisungen geben und kommunizieren, aber weder Tränke, Spruchrollen noch sonst etwas benutzen.</p> <p>Durch die volle Deckung</p> <ul style="list-style-type: none"> • verbessert sich seine RK um 6 Punkte (bei Turmschilden&Pavesen 8) • er erhält einen Bonus von +3 auf alle Rettungswürfe gegen flächendeckende Zauber (bei Turmschilden&Pavesen +4) • +1 auf RW gegen Bezauberungen seiner Person (bei Turmschilden&Pavesen +2) • sowie +2 auf RW gegen Blickangriffe (bei Turmschilden&Pavesen +4). • sinkt sein BF auf die Hälfte (bei Turmschilden auf 0)
Passierschlag	Nein!

Schildanstorm

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Schild führen</i> , Tartsche nicht wirksam. Anlauf min. 3m. Nicht möglich gegen Gegner die zwei Kategorien größer sind.
Ausdauerverlust	6 + STÄ der Zielperson
Auswirkung	<p>Ähnlich einem Sturmangriff geht der Kämpfer hier mit voller Geschwindigkeit vor. Doch diesmal wird sein Schild auf den Gegner treffen. Der <i>Schildanstorm</i> darf als zusätzliche Bewegung nach der Bewegungs-Phase genutzt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es ist ein einfacher Trefferwurf nötig. Das Ziel darf keinen GES-Bonus und keine Magie zu seiner RK addieren. • Bei Gelingen richtet der Angreifer 1W4 +Stärkebons Schaden an. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Schilde mit Dornen verursachen 1W6 SP +Stärkebons. ◦ Die Zielperson verliert durch einen Treffer zusätzlich AU in Höhe von 2W4 +STÄ-Schadensbonus des Anwenders. • Dem Opfer muß ein GES-Wurf abzüglich dem Schaden gelingen. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mißlingt dieser Wurf, geht das Opfer zu Boden und der Angreifer hat in der nächsten Runde automatisch die Initiative. ◦ Kämpfer, die am Boden liegen, erleiden Abzüge von -4 auf Treffer, RK und Initiative. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gegner die zwei Größenkategorien größer sind, als der Anwender, können nicht umgeworfen werden. Jedes zusätzliche Beinpaar gibt einen Bonus von +2 gegen das Umwerfen. Amorphe oder geisterhafte Wesen sind immun gegen Umwerfen, ebenso wie Kreaturen, die so schwer sind, daß der Anwender sie nicht heben könnte. • Kleinere Gegner erleiden pro Größenkategorie einen weiteren Malus von -2 gegen den Sturz.
Passierschlag	Mißlingt das Manöver, dann steht dem Gegner ein Passierschlag +6 zu, der kritische Treffer bei 18in20 macht.

Schildwurf

Kosten	2
Voraussetzung	<i>Schild führen</i> , STÄ 12, GES 13, die Waffenhand des Anwenders muß frei sein! Nicht möglich mit primitivem Schild oder Turmschild
Ausdauerverlust	5
Auswirkung	<p>Der Anwender kann einen Schild, bis zur Größe eines Rundschildes, wie einen Diskus gegen einen Gegner schleudern. Er darf in der anderen Hand nichts halten, da er den Schild vom Arm nehmen muß und mit der Waffenhand schleudert. Für den Wurf ist ein Trefferwurf, erleichtert um +2, nötig.</p> <p>Wird der Gegner getroffen, verliert er er alle Aktionen, die er in dieser Runde noch gehabt hätte und erleidet -4 auf seine Initiative in der nächsten Runde.</p> <p>Außerdem muss er 1W2 SP +STÄ-Bonus des Anwenders hinnehmen und verliert durch einen Treffer zusätzlich AU in Höhe von 1W3 +STÄ-Schadensbonus des Anwenders.</p> <p>Die Distanz, über welche Schilde effektiv geschleudert werden können, ist abhängig von der Stärke des Anwenders:</p> <p>12=2m 13=3m 14=4m 15=5m 16=6m</p>

	17=7m 18=8m usw.
Passierschlag	Nein.

Speziell

Schnellziehen

Kosten	1
Voraussetzung	Geschicklichkeit 14
Ausdauerverlust	2 bei kleinen Waffen, 4 bei mittleren und 8 bei großen Waffen
Auswirkung	<p>Helden, mit diesem Manöver sind darauf gedrillt, möglichst rasch die Waffen parat zu haben. Sie haben in der allerersten Kampfunde einen Initiativbonus von</p> <ul style="list-style-type: none"> • +6 bei Waffen der Kategorie >K< • +4 bei Kategorie >M< • +2 bei Kategorie >G<. <p>In den folgenden Kampfunden müssen sie normal würfeln. Bögen und Armbrüste können dadurch allerdings nicht schneller schussbereit gemacht werden. Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durch Schnellziehen kann ein Charakter in einer Runde einen Waffenwechsel ausführen, ohne auf Angriffe verzichten zu müssen. Ausnahme sind weiterhin Bögen und Armbrüste. Der AU-Verlust richtet sich auch hier nach der Größe der eingewechselten Waffe.
Passierschlag	Nein.

Katzbalgen

Kosten	2
Voraussetzung	Geschicklichkeit 14, Waffen der Kategorie >K<
Ausdauerverlust	6 + ½ GES der Zielperson
Auswirkung	<p>Dieses Manöver ist verheerend, kommt aber meistens nur in verzweifelten Situationen zu Stande: Der Anwender darf nur Waffen der Kategorie >K< führen. Er greift seinen Feind an, indem er sich buchstäblich auf diesen stürzt. D.h. er hat eine zusätzliche Bewegung, wie beim <i>Sturmangriff</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durch den selbstmörderischen Angriff erhält die Zielperson automatisch einen Zusatzangriff und darf mit +1 pro 3 Stufen/TW (kein Limit) auf den Treffer angreifen. Wenn dieser Schlag mißlingt, scheitert das Manöver. Der Ausdauer-Verlust tritt in Kraft! • Kann der Anwender durchbrechen, klebt er direkt an seinem Opfer und dieses kann in dieser Runde keine weiteren Angriffe gegen ihn ausführen! • Der Anwender erhält nun die doppelte Zahl an Attacken, was symbolisiert, daß er wie in Raserei auf die Zielperson eindrischt. Er macht kritische Treffer bei 18in20 und addiert seinerseits +1 pro 2 Stufen/TW auf Treffer und Schaden. <p>Weiterhin gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der nächsten Runde kann der Anwender seine Angriffe ohne Verdoppelung und Boni normal fortsetzen, wenn der Zielperson kein einfacher STÄ-Wurf gelingt, um ihn loszuwerden. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Gelingt der Zielperson der STÄ-Wurf, dann bedeutet dies für den Anwender automatisch einen <i>Sturz</i> (siehe Patzer). <p>Viele Humanoiden beherrschen dieses Manöver. Gerade die kleinen, wie Goblins oder</p>

	Kobolde, da solche Angriffe oft die einzige Möglichkeit sind, stärkere Gegner auszuschalten, auch wenn die eigenen Verluste dadurch erheblich sind!
Passierschlag	Nein.

Waffenimprovisation

Kosten	2
Voraussetzung	STÄ 14 oder GES 14 oder INT 14, mindestens 3 Stufen/TW
Ausdauerverlust	s.u.
Auswirkung	<p>Es heißt, in der Hand des Menschen werde alles zur Waffe. Ein Held mit dieser Eignung beweist das sehr anschaulich. Er kann Alltagsgegenstände, die völlig harmlos erscheinen – vom Löffel bis zum Stuhl – als Waffe benutzen und Tod und Schrecken verbreiten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Größe und Beschaffenheit des Gegenstandes sind dabei aus regeltechnischer Sicht egal. • Der Anwender schnappt sich ein Objekt und bestimmt den Schadenswürfel. • Mit seiner neuen Waffe hat er immer nur einen Angriff pro Runde. • Er patzt bei 4in20. Ein Patzer zerstört immer die Waffe! • Der gewählte Schadenswürfel bestimmt die Abzüge auf Treffer: <ul style="list-style-type: none"> ◦ W4 = -1 ◦ W6 = -2 ◦ W8 = -4 ◦ W10 = -6 ◦ W12 = -8 • Außer den genannten Abzügen gibt es keinerlei Modifikationen auf den Treffer. Der Schadensbonus durch Stärke darf auf die SP addiert werden. <p>Der AU-Verlust errechnet sich aus 2x Schadenswürfel pro Runde.</p>
Passierschlag	Nein.

Meisterschütze

Kosten	5 (für Elfen 3)
Voraussetzung	Geschicklichkeit 11 Es muß ein bestimmter Typ Fernkampfwaffe festgelegt werden.
Ausdauerverlust	3 (Elfen 2)
Auswirkung	Der Meisterschütze hat Initiative +4 mit seiner bevorzugten Waffe. Er erleidet einen Punkt weniger Abzüge auf die Entfernung für Schüsse, richtet zusätzlich zu allen Boni noch einmal einen Schadenspunkt extra an und erzielt kritische Treffer bei 19in20.
Passierschlag	Nein.

Scharfschütze

Kosten	3 (Ist der Schütze auch Meisterschütze, kostet dieses Manöver nur noch 2 Punkte)
Voraussetzung	GES 14 Es muß ein bestimmter Typ Fernkampf-Waffe festgelegt werden. Der Waffentyp muß außerdem spezialisiert sein.
Ausdauerverlust	5 (Elfen 3)
Auswirkung	Für einen exzellenten Schuß muß der Schütze über zwei Runden hinweg je einen fiktiven Trefferwurf auf sein Ziel machen, ehe er in der dritten Runde endlich den <i>echten</i> Wurf machen darf. Dadurch richtet er aber automatisch doppelten Schaden an und darf dann noch +1 SP pro 3 Stufen auf addieren (kein Limit). Entfernungsabzüge werden bei den beiden fiktiven Trefferwürfen berücksichtigt, aber nicht mehr beim entscheidenden dritten. Kritische Treffer bei 18-20 erzielt. Während der gesamten Zeit ist der Schütze allerdings selbst ein gutes Ziel, sofern man ihn sieht oder beachtet! Er darf seinen Geschicklichkeitsbonus nicht mehr zur RK rechnen und sollte deshalb auf eine gute Deckung oder Tarnung achten.
Passierschlag	Nein.

Doppelschuß

Kosten	4 (für Elfen 2)
Voraussetzung	<i>Meisterschütze</i> , GES 16, nur mit Bögen
Ausdauerverlust	3
Auswirkung	Der Bogenschütze legt zwei Pfeile auf die Sehne und versucht sie gleichzeitig ins Ziel zu bringen. Dazu müssen zwei Trefferwürfe gelingen, der eine mit -4, der andere mit -6. Bis in die mittlere Entfernungsdistanz können beide Pfeile auf das selbe Ziel abgefeuert werden.
Passierschlag	Nein.

Reflexschuß

Kosten	2 (für Elfen 1)
Voraussetzung	<i>Meisterschütze</i> , GES 16
Ausdauerverlust	2 pro Initiativ-Zuschlag
Auswirkung	Der Anwender kann entscheiden auf seine Initiative einen Bonus, in einer Spanne von +1 pro 3 Erfahrungsstufen (kein Limit), zu addieren, um schneller zu agieren als ein bestimmter Gegner. Spieltechnisch darf der Spieler den Bonus noch einsetzen, nachdem schon alle Initiativen gewürfelt wurden. Weiterhin gilt: <ul style="list-style-type: none"> Für jeden Punkt zusätzlicher Initiative hat er einen Abzug von 1 auf seinen Trefferwurf Er patzt bei 3in20.
Passierschlag	Nein.

Aus der Hand schießen

Kosten	3 (für Elfen 1)
Voraussetzung	<i>Meisterschütze</i> , GES 17
Ausdauerverlust	4
Auswirkung	Wie der Name schon sagt, schießt der Anwender seinem Ziel einen Gegenstand aus der Hand. Zu allen Abzügen wie Entfernungsdistanz etc. kommt noch einmal -6 dazu. Gelingt der Treffer, dann muß der Zielperson ein Stärkewurf abzüglich des erwürfelten Schadens gelingen. Der Gegenstand fliegt 0,3m pro Punkt Differenz zwischen Stärke- und Schadenswurf in eine zufällige Richtung. Tatsächlich nimmt die Zielperson keinen Schaden. Bei einigen Gegenständen kann der SL Boni und Mali nach eigenem Ermessen gewähren.
Passierschlag	Nein.

Bogen-Schuß

Kosten	2 (für Elfen 1)
Voraussetzung	<i>Meisterschütze</i> , GES 18
Ausdauerverlust	5
Auswirkung	Wenn das Ziel nicht direkt zu treffen ist, kann der Anwender versuchen, sein Geschöß in einem Bogen fliegen zu lassen. Dazu wird der Pfeil nicht genau in der Mitte der Sehne eingenoct, sondern höher oder tiefer, was ihm einem Drall gibt, wie einem Fußball. Dazu macht er einen Trefferwurf -4 und im Falle eines Treffers steht dem Ziel ein RW → Odem zu, um den erwürfelten Schaden zu halbieren. Weiterhin gilt: <ul style="list-style-type: none"> • Der Anwender patzt bei 4in20
Passierschlag	Nein.

Schrapnell

Kosten	3
Voraussetzung	INT 14 und GES 13, nur mit leichten oder schweren Armbrüsten
Ausdauerverlust	5 +1 pro Zielperson
Auswirkung	Gewiefte Schützen können versuchen ihre Projektile so zu platzieren, daß sie an einer Oberfläche gewollt zerschellen und die umherwirbelnden Splitter mehrere Gegner treffen. Dies geht aber nur mit den massiven Armbrustbolzen. Der Anwender visiert eine harte Oberfläche in unmittelbarer Nähe zu seinem Feind an (den er selber sehen muß) und führt einen Treffer +6 (Entfernungsabzüge beachten!) durch. Die Wirkungen gestalten sich wie folgt: <ul style="list-style-type: none"> • leichte Armbrust – Wirkungsradius 2m, alle Gegner erleiden 1W4+1 SP • schwere Armbrust – Wirkungsradius 3m, alle Gegner erleiden 1W4+2 SP Weiterhin gilt: <ul style="list-style-type: none"> • Zielpersonen in der Splitterwirkung müssen einen INT-Wurf schaffen, oder sie unterbrechen ihre Handlungen, wie z.B. Zauber, Einnahme von Tränken oder Angriffe • Zielpersonen in der Splitterwirkung müssen außerdem einen RW gegen Odem schaffen, oder sind in dieser und der nächsten Runde blind und erleiden entsprechende Abzüge. <ul style="list-style-type: none"> ◦ In der folgenden Runde haben sie -4 auf Initiative • Der Anwender patzt bei 3in20
Passierschlag	Nein.

Ballistischer Schuß/Wurf

Kosten	4 (für Elfen 3)
Voraussetzung	GES 16 und INT 12
Ausdauerverlust	6
Auswirkung	<p>Dieses Manöver kann mit Geschöß- und mit Wurfaffen ausgeführt werden. Voraussetzung ist ausreichend freier Raum, damit das Geschöß eine bogenförmige Flugbahn beschreiben kann (Faustregel min. dreifache Höhe zur Distanz). Der Schütze nutzt diese Flugbahn gezielt, um seine Waffe/Projektil über dem Ziel herabstürzen zu lassen, was ggf. Panzerungen umgeht und den Schaden erhöht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gelingt ein Trefferwurf um 6 erschwert, darf er seinen Würfelschaden verdoppeln • Die meisten Wesen (außer amorphe, geisterhafte, Untote oder Konstrukte) können Schaden auf ihrem Kopf nur schwer aushalten. Um die Stärke eines solchen Treffers zu symbolisieren, richtet er eine Wunde schon bei 15 SP an! <p>Weiterhin gilt: Mit einem ballistischen Schuß kann ein Feind hinter einer Deckung getroffen werden. D.h. die Deckung erhöht seinen RK-Bonus nicht!</p>
Passierschlag	Nein.

Eisenhagel

Kosten	3
Voraussetzung	GES 12, die Art der Waffe muß festgelegt werden. Betrifft nur Wurfaffen der Größe >K<. Die Waffe muß nicht spezialisiert sein.
Ausdauerverlust	4
Auswirkung	<p>Leute die mit Wurfaffen umgehen können eine enorme Geschwindigkeit erzielen und einen wahren Hagel von Einzelgeschossen auf ihre Feinde loslassen (siehe Tabelle 35, S. 55, Spielerhandbuch). Charaktere mit diesem Manöver können noch einmal ein zusätzliches Geschöß auf den Weg bringen und jedes Geschöß mit einem Abzug von lediglich je 2 Punkten auf unterschiedliche Ziele werfen! 2 Geschosse können geworfen werden, wenn der Charakter am Zug ist, alle restlichen am Ende der Runde. Jedes der Geschosse richtet einen zusätzlichen Schadenspunkt an.</p>
Passierschlag	Nein.

Falkenauge

Kosten	4
Voraussetzung	GES 16, die Art der Waffe muß festgelegt werden, nur für Wurfaffen. Die Waffe muß nicht spezialisiert sein.
Ausdauerverlust	8 +2 auf kurze Distanz, +6 auf mittlere Distanz, +10 auf weite Distanz
Auswirkung	<p>Dank diesem Manöver ist der SC in der Lage, das Wurfgeschöß so einzusetzen, das ihm der Effekt eines Todesstoßes zukommt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Schützen muß ein TW -6 gelingen. • Bei einem Treffer wird der Schaden verdreifacht und der Verteidiger muß automatisch zwei Wunden hinnehmen. <p>Weiterhin gilt: Es kann nur ein Angriff dieser Art pro Runde durchgeführt werden und der Trefferwurf erfolgt immer am Ende der Runde!</p>
Passierschlag	Nein.

Schnell laden

Kosten	3 (Elfen 2)
Voraussetzung	GES 12, die Art der Waffe muß festgelegt werden, nur für Geschoßwaffen. Die Waffe muß nicht spezialisiert sein.
Ausdauerverlust	2
Auswirkung	Der Schütze kann seine Waffe besonders schnell laden und wieder zum Einsatz bringen. Er erhält +2 auf seine Initiative für den ersten Schuß und kann, mit Ausnahme von allen Arten von Armbrüsten, einen zusätzlichen Angriff am Ende der Runde durchführen. Auf diesen zweiten Trefferwurf wird aber ein Abzug von -4 berechnet!
Passierschlag	Nein.

Gruppenmanöver

Die Phalanx*

Krieger und Angehörige der Unterklassen/Klassenkombinationen der Krieger, können geschlossene Formationen annehmen. Dies gehört zur Grundausbildung von Kriegeren und muß nicht als Fertigkeit erworben werden.

Eine Phalanx kann von mindestens zwei Kriegeren gebildet werden. Charaktere anderer Klassen können die Phalanx durch ihre Mitwirkung höchstens behindern und eignen sich daher nicht. Die Phalanx bietet folgende Auswirkungen:

- in der 1. Runde ihrer Bildung geht automatisch die Initiative verloren, weil sich die Krieger erst mal koordinieren müssen.
- ab der 2. Runde erhalten sie die u.g. Boni.
 - Es würfelt ein Spieler für alle die Initiative aus!
 - Alle anderen Boni werden individuell gewährt!
- die Krieger der Phalanx müssen sich zu Beginn jeder Runde einig sein, welche Taktik sie verfolgen. Heißt, die Spieler müssen festlegen, welchen Bonus sie in Anspruch nehmen wollen: auf RK, auf Schaden oder auf Treffer
- Rettungswürfe gegen Flächenzauber und -angriffe (Odem, Katapulte, Steinschläge) werden erschwert
- der BF der Formation entspricht dem des langsamsten Mitgliedes
- in der Runde, in der die Formation aufgelöst wird (Flucht, oder Tod der Gefährten) geht die Initiative verloren und die gewählten Vorteile werden zu Nachteilen
- Stangenwaffen sind in Phalangen besonders effektiv (s.u.)

Anzahl der Kämpfer	Initiative	RK	SP	TW	RW	Boni für Stangenwaffen
2 Kämpfer	+2	-1	+1	+2	-4	---
3 Kämpfer	+2	-2	+1	+2	-4	+1 SP, krit. Treffer 19in20
4 Kämpfer	+3	-2	+2	+2	-4	+1 SP / +2 Treffer
5+ Kämpfer	+4	-3	+2	3	-5	+2 SP, krit. Treffer 18in20 +3 Treffer

Bemerkung: Unter den Humanoiden sind die Hobgoblins besonders geübt im bilden einer Phalanx!

* Phalanx meint hier nicht die antike Formation, sondern steht hier stellvertretend für alle geschlossenen Kämpferformationen.

Schildwall/Schildkröte

Diese besondere Formation soll es ermöglichen eine Position zu halten oder sich unter starkem Beschuß fortzubewegen. Sie funktioniert nur, wenn jeder Beteiligte einen Schild besitzt und sich mindestens 6 Krieger daran beteiligen.

- Der BF ist der Halbe des langsamsten Kriegers
- RW gegen Zauber wie Feuerball, Blitzstrahl, Eissturm sind um +4 erleichtert und die SW um -1reduziert (weitere Zauber nach SL-Entscheid).
- Thyatische Legionen sind derartig gedrillt und ausgerüstet, daß die SW sogar um -2 reduziert sind. Es gibt mehrere Berichte, wonach solche Formationen einen Feuerball überlebt haben sollen.
- Alle Nahkampfwaffen, die aus der Formation heraus angewendet werden, machen kritische Treffer bei 18 in 20.
- Stangenwaffen sind besonders effektiv.

Anzahl der Kämpfer	Initiative	RK	RW	Boni für Stangenwaffen
6 Kämpfer	+0	-6	-4	+1 SP, krit. Treffer 19in20
8 Kämpfer	+1	-6	-4	+1 SP / +2 Treffer
10 Kämpfer	+1	-6	-4	+2 SP, krit. Treffer 18in20 +3 Treffer
12+ Kämpfer	+2	-6	-5	+2 SP, krit. Treffer 17in20 +3 Treffer

Massenansturm

Primitive Kulturen oder verzweifelte Gegner können auf den Massenansturm zurückgreifen. Wie der Name sagt, stürmt hier eine überwältigende Anzahl von Kombatanen gleichzeitig in den Nahkampf.

Ein Massenansturm kann nur ausgeführt werden, wenn man dem Feind mindestens 5:1 überlegen ist und nicht mehr als eine Größenkategorie größer ist als dieser.

Außerdem muß ein Anlauf von mindestens 6m gewährleistet sein.

Die anstürmende Masse prallt dann mit Wucht auf den Feind, was selbst kleine und schwache Einzelgegner gefährlich macht.

Dabei

- verlieren die Anstürmenden automatisch die Initiative
- erhält der Verteidiger +2 auf seinen Treffer
- kann der Verteidiger ungeachtet all seiner Fähigkeiten nur einen Angriff ausführen
- gelten erschlagene Anstürmende erst am Ende der Runde als tot

Opfer eines Massenansturms müssen gegen *Niederwerfen* würfeln:

- Ist die Masse um eine Größenkategorie kleiner, ist der Wurf um -5 erschwert
- Ist die Masse um zwei Größenkategorien kleiner, ist der Wurf um -3 erschwert
- Ist die Masse gleichgroß, ist der Wurf um -8 erschwert
- Ist die Masse um eine Größenkategorie größer, ist der Wurf um -12 erschwert

Opfer, die umgerissen sind, liegen unter ihren Feinden und erleiden in der nächsten Runde wahrscheinlich weitere Angriffe. Egal, ob alle Angreifer tot sind oder einige noch leben, muß dem Opfer ein Wurf gegen seine halbe Stärke gelingen, um wieder auf die Beine zu kommen und sich von den Körpern zu befreien. D.h. er kann nicht angreifen und erleidet -6 auf seine RK. Helden die liegend kämpfen erleiden -4 auf RK, RW, Treffer und Schaden!

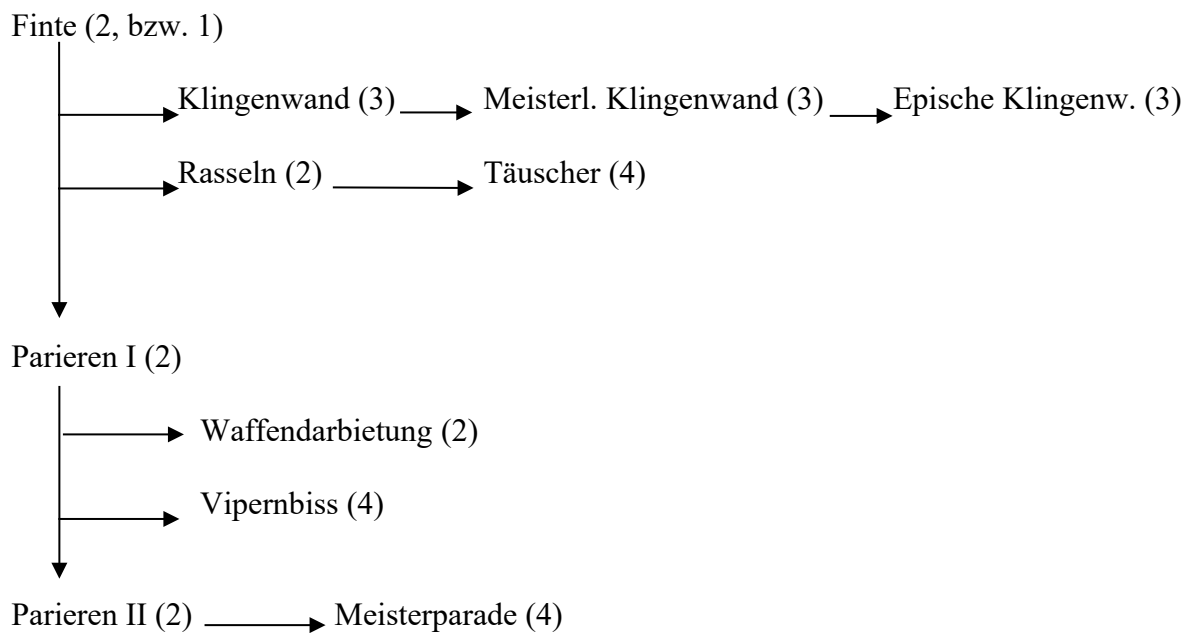
Eine Gruppe kann immer nur einmal einen Massenansturm ausführen, bzw. erst wieder, wenn sie sich komplett aus dem Nahkampf gelöst und neu formiert hat!
Verhängnisvoll könnte aber sein, wenn der Feind mehrere Wellen anstürmen läßt.

Die Phalanx, der Schildwall und die Schildkröte heben einen Massenansturm bis zu einem Stärkeverhältnis von 10:1 automatisch auf. Ab 11:1 bricht der Massenansturm durch.
Spieltechnisch wird dies durch ganz normale Angriffe gelöst – falls überhaupt, denn dies fällt wahrscheinlich schon in den Bereich der Kriegsmaschine-Regeln.

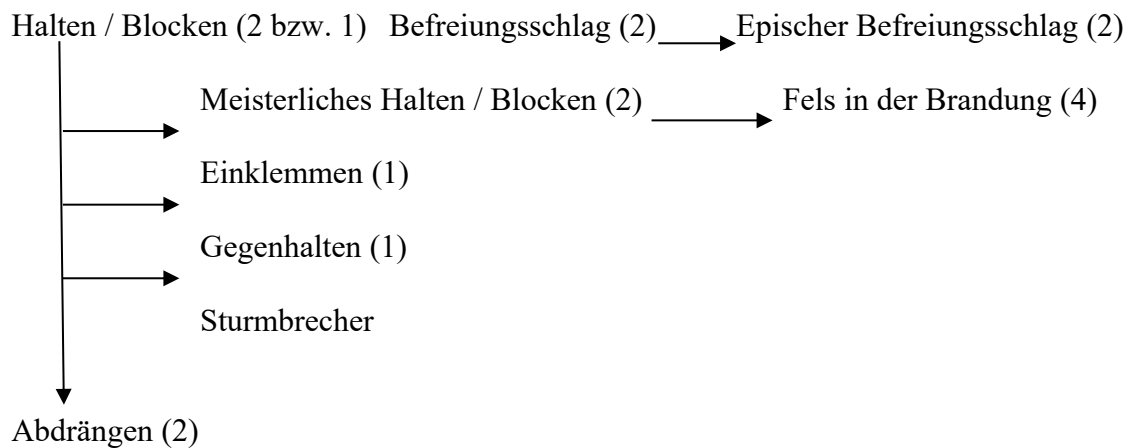
"Was ist das größte für einen Krieger?"

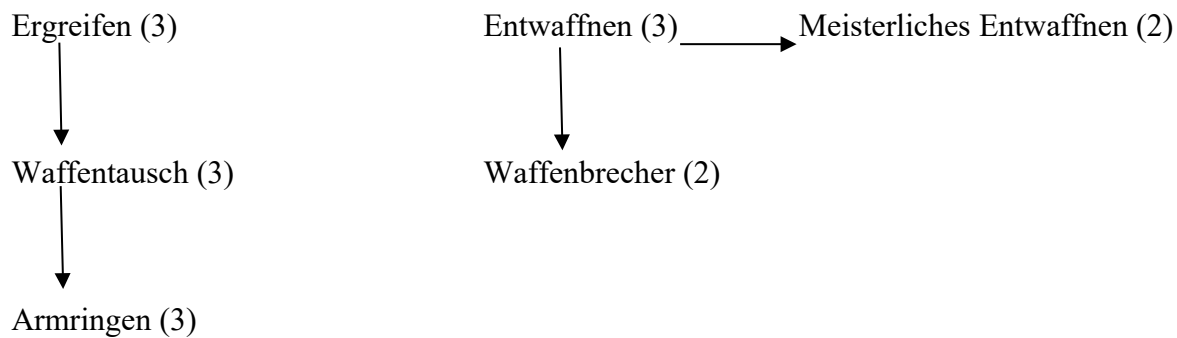
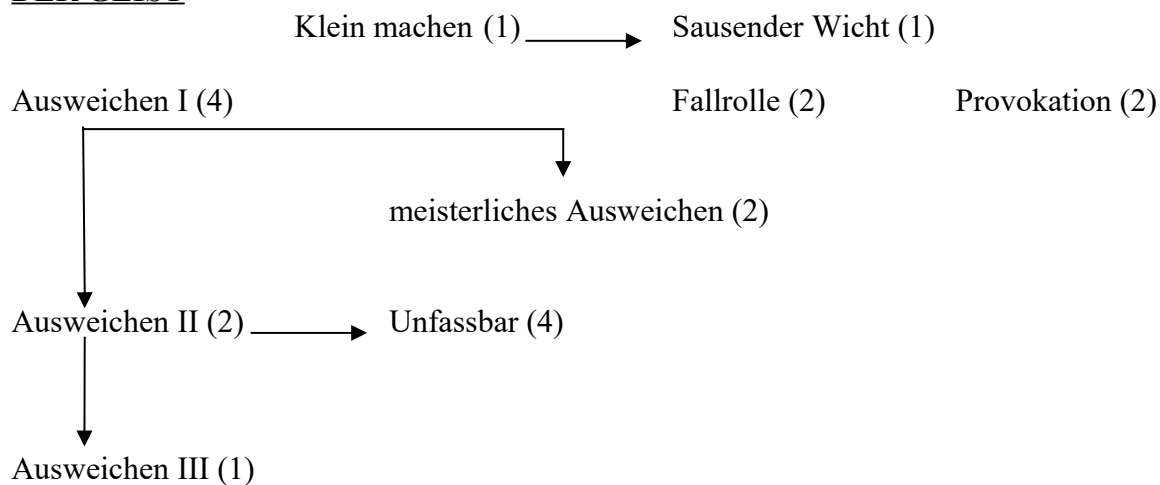
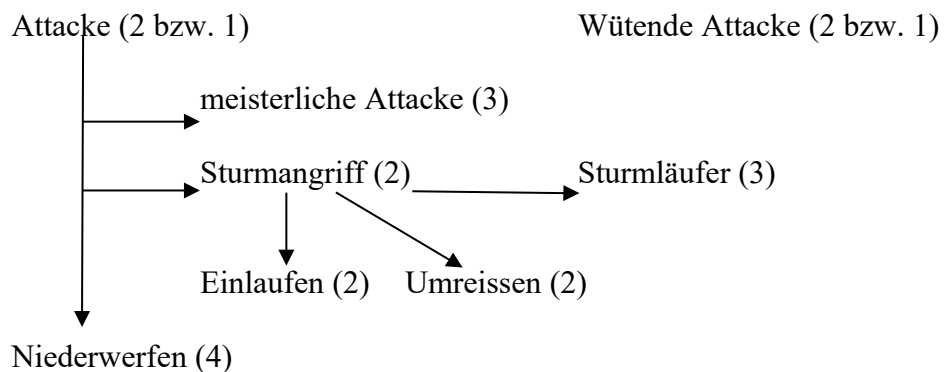
"Den Feind zu verfolgen, ihn zu stellen und zu töten und sich zu erfreuen am Geschrei der Weiber!"

Conan, der Barbar

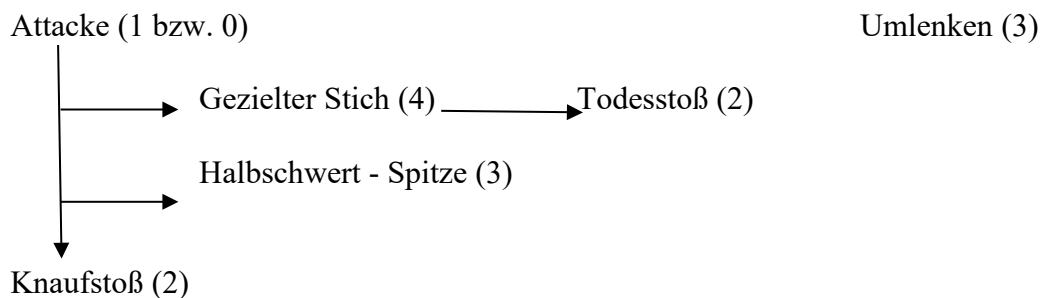
DIE SCHLANGE**Der Fels**

Ich bin das Ziel (3)

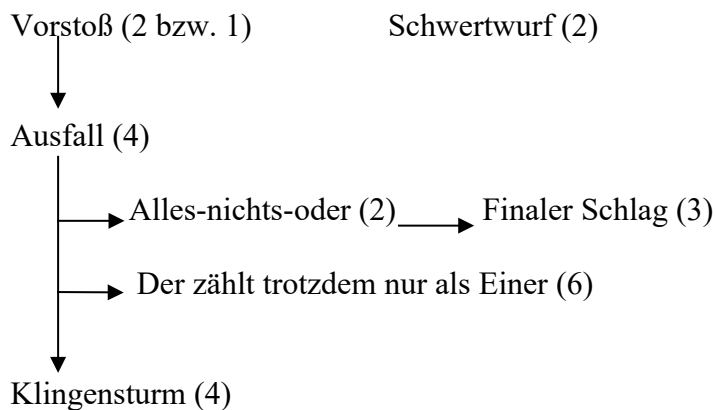


DIE LEERE HAND**DER GEIST****DER STIER**

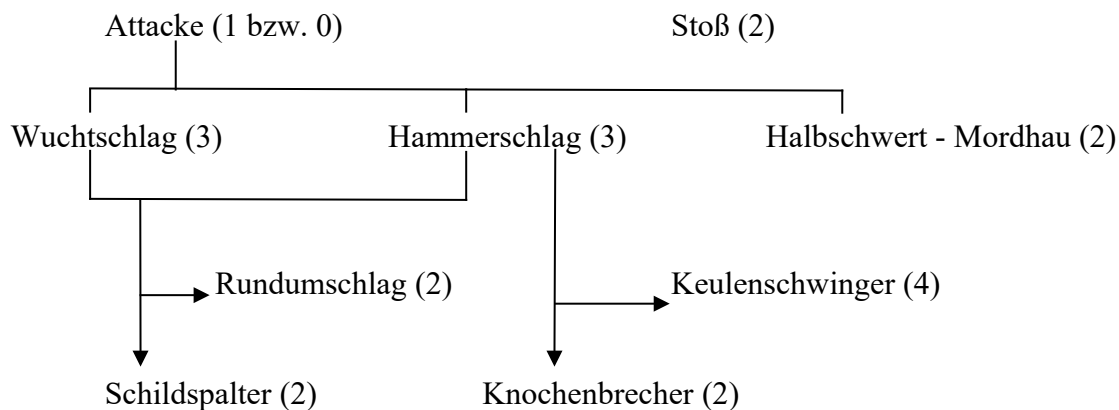
DER BLITZ



DER DRACHE



DER OGER



DAS EIS